¡A CONCURSO! MAGNÍFICOS REGALOS: varios premios MANAGER DE LIGA • 10 camisetas y 10 gorras BEATMANIA • 20 juegos BT GLOBAL ASSAULT

¡EXTRA!
GUÍA DE SYPHON FILTER 2

NÚMERO 37 : 500 PTAS./3,01 €

POWER
100% PLAYSTATION™ 100%

A FONDO
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000
Un lujo de carreras

8 414090 122771 00037

MC

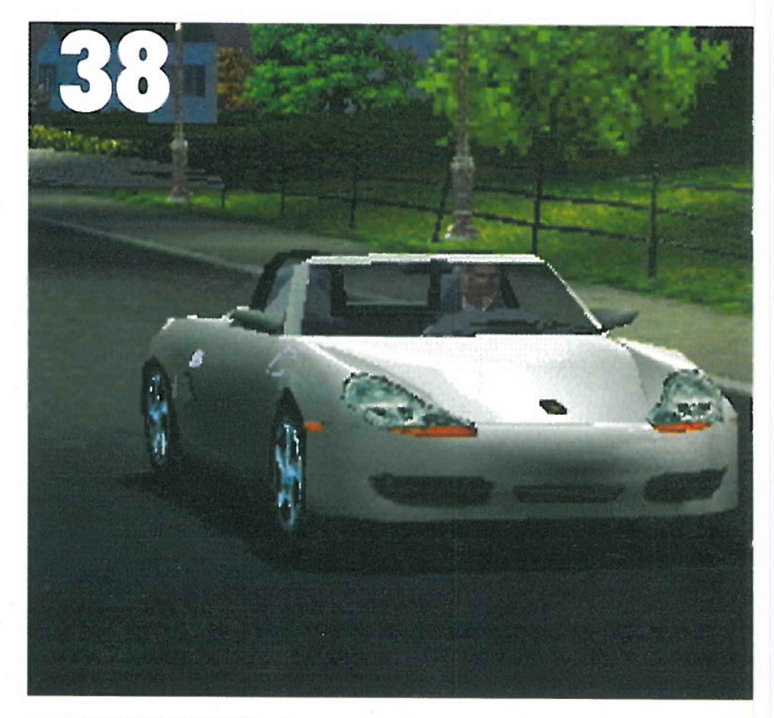
REPORTAJE
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
007 con licencia para jugar

A PRUEBA
A SANGRE FRÍA
Un nuevo héroe en la ciudad

¿QUIERES MÁS?
SPIDER MAN EURO 2000 RALLY MASTERS PS2

SUMARIO

30 JUNIO 2000 NÚMERO 37










Directora:
Ana Cris Gilaberte


Técnico:
Arnau Marín


Redactor:
Miquel López

Redacción Power:
P.° San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Sonia Ortega, Carlos Robles, Quique Fidalgo, Mercé Estrada, Javier Moncayo, Emma Vicente, Ruth Parra, Sergio de La Cruz y Raquel García

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.° San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
P.° San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Publicidad consumo: Domènec Romera
Departamento de Publicidad
Alfredo López
alfredo@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
C/ Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas. (incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.200 ptas. España; 9.795 ptas. Europa y 14.695 ptas. el resto del mundo. (vía aérea)

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.° San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA interior D.G.P.

Distribución México:
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:
CADE, S.A. c/ Lago Ladoga, 220 – Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo – México D.F.
Tel: 545 65 14. Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES


Edita: MC Ediciones, S.A.
P.° San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



INTRO

TODAS LAS NOTICIAS SOBRE PLAYSTATION LAS ENCONTRARÁS AQUÍ

EEEEEEEEEEEEEEELL ¡DOOS!

¡Las buenas secuelas se quedan con PlayStation!



Para los usuarios de la PlayStation1 hay «sobredosis» de grandes noticias. Por un lado, está el despertar de la PS2 y por otro, la confirmación de que *Soul Reaver 2* estará listo para la PlayStation1. Por si esto fuera poco, Capcom desarrolla *Dino Crisis 2* también para la PlayStation1 y estará listo hacia finales de año.

Tan emocionante como la PS2 es la cantidad de grandes segundas partes confirmadas para la PS1, que demuestran que todavía hay mucha vida en la gris de Sony. Listos para lanzamiento en lo que queda del 2000 están *Tony Hawk Skateboarding 2*, *Driver 2*, *Tenchu 2* y *Colin McRae Rally 2.0*. Cualquiera de estos juegos podía haberse reservado para un apoteósico debut en la

«LISTOS PARA LANZAMIENTO EN LO QUE QUEDA DEL 2000 ESTÁN TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2, DRIVER 2, TENCHU 2 Y COLIN MCRAE RALLY 2.0.»

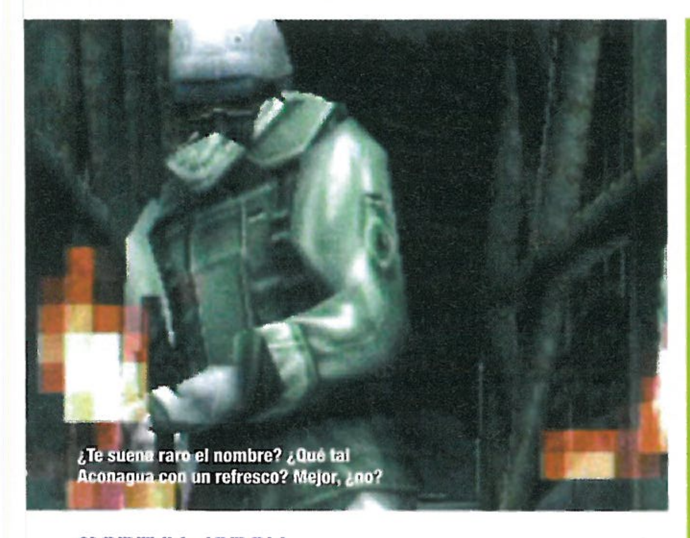
PlayStation2. Pero no. El anuncio más importante —y el que tendrá mejor acogida— es el de Capcom. Shinji Mikami, el productor de *Dino Crisis* y de la saga *Resident Evil*, ha confirmado públicamente una secuela de *Dino Crisis* para la PS2. De todos modos, ésta es la primera vez que *Dino Crisis 2* se menciona como título específico de un juego. Algo parecido sucedió con *Resident Evil* cuando *RE: Code Veronica* apareció para la Dreamcast mientras que *Resident Evil 3: Nemesis* continuaba la serie en la PS1.

Poco se sabe del nuevo juego, pero se rumorea que la acción se desarrolla en la jungla y que hay más dinosaurios que antes (entre los que se incluyen nuevas especies).

A los desarrolladores, Crystal Dynamics, se les escapó que *Soul Reaver 2* está en proceso de preparación pero lo único que se sabe que Eidos ha confirmado su existencia. Y de nuevo esto es sólo una confirmación y no un anuncio oficial, con lo que no podemos asegurar que la historia de *Soul Reaver* vaya a tener continuación. Paciencia.



El doble de emoción, el doble de profundidad y el doble de diversión.


¿Te suena raro el nombre? ¿Qué tal Aconagua con un refresco? Mejor, ¿no?

MADE IN JAPON

ACONAGUA

Después de saborear lo que significa desarrollar sus propios títulos de éxito, en Sony se han vuelto locos. Primero fue *The Legend of Dragoon*, después el inminente *Chase the Express* (acción al estilo *Resident Evil*) y ahora vuelven a la carga con un nuevo título de acción y supervivencia: *Aconagua*.

El juego lleva el nombre de una montaña sudamericana. Sin motivo aparente, tu avión se estrella y tu misión consiste en rescatar a los supervivientes mientras fuerzas de una milicia intentan darte caza. Tú ayudas a Pachamama, la hija de un líder revolucionario y a su biógrafo, Kato. El juego saldrá en doble CD el mes de junio en Japón.


Los niños japoneses casi sufren un trauma cuando se enteraron que Aconagua no era un juego de rol.

TOP 5 EN JAPÓN

1. **Mobile Suit Gundam** (Bandai)
2. **Beat Mania 5th Mix** (Konami)
3. **Summer Color Fencing** Komachi (NEC)
4. **Dance Dance Rev. 2nd** Remix (Konami)
5. **Vagrant Story** (Square)

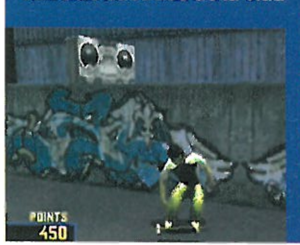
PRIMER VISTAZO

GRIND SESSION

¡Todos a por el monopatín!

Otro juego de monopatines, y esta vez de Sony en colaboración con Shaba Games. *Grind Session* presenta diez personajes con los que jugar, entre los que destacan seis sacados de la vida real como Daewon Song y Willie Santos.

El modo individual incluye un campeonato, estilo libre y sesiones de entrenamiento. Acabar un nivel supone llenar tu barra a base de piruetas y piruetas. Los controles son parecidos a los de *Tony Hawk's* y la jugabilidad está entre la arcade de *Tony Hawk's* y el realismo de *Thrasher*. La animación es muy buena y detallada y en la banda sonora se ha incluido al DJ Shadow. Muy bueno.



FLASHES

FROGGER 2

El clásico de la vieja escuela se está actualizando para convrtirse en un título en 3-D. Cuenta con nuevos personajes (como la novia de Frogger, Lillie) y un modo para cuatro jugadores. Anfibios en acción.



RAYMAN 2

El plataformas estrella de Ubi Soft ha sido objeto de contínuos retrasos en la PlayStation, pero por fin imágenes de la aventura y son mejor que lo que se ha visto hasta ahora.

MOBILE 1 RALLY CHAMPIONSHIP

Este fabuloso juego de carreras pasa del PC a la PlayStation. Promete 20 coches de verdad para competir en 36 circuitos distintos. Es obra de EA, así que esperamos que sea buena competencia para el señor McRae.



TOO HUMAN

Este mes estamos al borde de la saturación con tanto juego de rol. Aquí tienes otro de parte de los responsables del primer *Legacy of Kain* (que es algo más que un *shoot 'em up* de acción). Combina gráficos de primera con profundidad y variedad. *Too Human* es una especie de *psycho thriller* que se desarrolla en el año 2450. Tú serás John Franks, un oficial que cubre la investigación del asesinato de un compañero, y te verás inmerso en un mundo siniestro de espionaje corporativo. Mucha intriga.



TALES OF ETERNIA

El nuevo juego de rol de Namco tiene a Rid Herschel como protagonista y es la tercera entrega de la serie. Será la última que aparezca en la PlayStation y se prevee que saldrá en Japón hacia finales de verano. De momento, no hay noticias sobre si Namco tiene previsto lanzarlo en Europa.

NOTICIAS

SUPERPRODUCCIONES EN PLAYSTATION

Virgin inicia una campaña para unir cine y videojuegos

Los chicos de Virgin han decidido poner en marcha una campaña cuyo objetivo fundamental es atraer a los asiduos a los viodeclubs y poseedores de una gris de Sony hacia algunas de sus más recientes aventuras gráficas. Virgin intenta demostrar la cercanía que existe entre el celuloide y este género, con la diferencia de que el desarrollo del argumento y la acción en PlayStation está en manos del jugador.



Para ello, y bajo el lema *Superproducciones en Play-Station*, la compañía creada por Richard Branson comercializará y alquilará seis títulos de Cryo y Microïds: *Dracula, Versalles, China, Egypto, Amerzone* y *Atlantis*. La campaña coincide con el lanzamiento de *Dracula*.

Dracula continúa con la novela de Bram Stroker. El juego empieza en el punto en el que terminó la película. Siete años después de haber destruido al señor de las tinieblas, Jonathan Harker ve renacer su peor pesadilla. Mina, su esposa, acaba de huir a Transilvania.

Versalles es un juego ambientado en la corte de Luis XIV. En la mañana del 21 de junio de 1865, el primer mayordomo del Rey ha descubierto un panfleto que amenaza al monarca. Al parecer hay un traidor en el palacio o quizá existe una conspiración para derrocar al regente.

China te sitúa en el año 1775. En el todopoderoso imperio se ha cometido un crimen y el emperador Quianlong quiere vengar la afrenta. Deberás vivir en la intimidad de las concubinas imperiales, y de los eunucos.

En *Egypto* tomas el papel de Ramose, cuyo padre ha sido acusado de planear el saqueo de una tumba real. A no ser que aportes alguna prueba de inocencia ante el faraón, tu padre será ejecutado.

Amerzone trata sobre la búsqueda del huevo de las aves blancas de Amerzone, un enclave paradisíaco situado en un punto recóndito de la jungla.

Finalmente, *Atlantis* es una antigua civilización ubicada en una isla de sofisticadas construcciones y riquezas que se encuentra en peligro, ya que la reina Rhéa ha desaparecido.

Ya lo ves, nunca las palomitas y los videojuegos han estado más cerca. ¡Silencio, se juega!

PRIMER CONTACTO

PLANET OF THE BABES

Una inyección de acción para tu PSX



El Rey ha vuelto, nenas! Duke Nukem, el señor de los *shoot 'em ups* explosivos hace una reaparición fulgurante volviendo al futuro. En el futuro, los alienígenas han eliminado a todos los hombres y han capturado a las mujeres para experimentar con ellas.

Los pocos hombres que quedan han decidido traerse a Duke Nukem del pasado para que luche por su causa.

Androides asesinos dispuestos a darte caza y disfrazados de mujeres semidesnudas serán uno de los obstáculos que te impedirán llegar hasta los alienígenas responsables de semejante escabechina. Debes guiar a Duke a lo largo de 24 niveles y luchar contra 20 tipos de enemigos. Pero no te preocupes, porque tienes a tu disposición un amplio catálogo de armas para cargarte a todos esos enemigos, todo un arsenal al que hay que añadir unas gafas de rayos X de tecnología avanzada, un teletransportador... y esto no son más que algunas muestras de todo el material que hay.

Para los jugadores que quieran compartir la experiencia hay un modo multijugador que llega directo de *A Time to Kill* y ¡atención! ya no hace falta efectuar esos saltos tan molestos. Concéntrate únicamente en la acción explosiva.

Y como toque final, los jugadores que tengan éxito serán recompensados con tomas falsas extras cada vez que completen alguna sección del juego y alcancen sus objetivos. Pronto volverás a ver a Duke. Mientras tanto, desempolva sus viejos juegos...

¡Son la monda!

Más locura RPG japonesa. Pero parece que está bastante bien.

PRIMER VISTAZO

ELDERGATE

Konami se pone en plan elemental

E*ldergate* es un juego de rol sobre dos mundos, Eldora y Rosel (parecen nombres de quesos), en el que las energías elementales fluyen del uno al otro.

Tú eres el guardián de la *Eldergate*, encargado de mantener el control sobre el flujo de energía. Sus características —dicen ellos— te mantendrán pegado a la silla, jugando, jugando...

FLASHES

ACCLAIM

Acclaim ha hecho públicos recientemente dos de sus próximos títulos para PlayStation. Se trata de *HBO Boxing* y *Dave Mirra Freestyle BMX*. *HBO Boxing* es fruto del acuerdo con HBO Properties (división de Time Warner). Este juego recreará el mundo del boxeo, pero no sólo la competición, el cuerpo a cuerpo, sino el antes y el después de cada boxeo, las tácticas empleadas, los movimientos y los golpes. Contará con seis campeonatos diferentes, dispondrás de un gimnasio donde entrenar y tendrá como protagonistas a algunas de las más famosas estrellas de este deporte, aunque todavía no se han desvelado sus nombres. Dave Mirra es el protagonista del otro título que presenta Acclaim; un juego en el que podremos disfrutar de todos los movimientos que realiza este deportista sobre una bicicleta. Ambos juegos verá la luz pasado el verano.

DINAMIC MULTIMEDIA

Los chicos de Dinamic Multimedia te proponen que si además de ser un fan de los videojuegos, tu pasión es ser escritor, participes en el I Concurso Literario de Relato Corto para escritores noveles. Podrán participar todas aquellas personas que cumplan con los siguientes requisitos: ser mayor de 16 años, tener nacionalidad española y no haber publicado ningún relato anteriormente. El texto presentado deberá ser inédito. ¿El tema? No podía ser otro más que el mundo de la informática y de los juegos. De todos los relatos presentados, el personal de Dinamic Multimedia escogerá tres finalistas y el cuarto seleccionado será elegido por votación popular mediante la Web de Dinamic (www.dinamic.net). Los premios van desde el medio millón de pesetas a un ordenador multimedia. Si estás interesado, date prisa porque la fecha límite para la entrega de originales finaliza el próximo día 24 de mayo. ¡Suerte a todos los participantes!

PRIMER CONTACTO

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Mata vampiros o pégate el lote con Angel

Los de Fox Interactive han decidido apaciguar las hordas de fans de Buffy, tan ansiosas de poder disfrutar de su héroe cazavampiros en la PlayStation.



¿Qué tiene que ver el aeróbic con el juego? ¡Adivina!

Buffy pasea a patada limpia por los sitios más característicos de la serie, como el Instituto Sunnydale, el cementerio y su propia casa para eliminar vampiros. Dispone de bastantes movimientos letales para cargarse a todos esos colmilludos, combinando las artes marciales, la gimnasia del cole, sus instintos asesinos y su rápida recuperación después de tanta misión machacando vampiros. Hay muchos argumentos y subargumentos que se unen para formar una historia muy siniestra.

PRIMER CONTACTO

TONY HAWK'S 2

Aquí tienes las imágenes...





¡Pronto vamos a tener tanto que contar que no sabrás por dónde empezar!

Hay muchos juegos sobre *skateboarding*, pero *Tony Hawk's* continúa siendo el mejor. ¿Qué van a hacer los de Neversoft para que *Tony Hawk's 2* sea todavía mejor?

Parece ser que las cosas se animan un poco con gráficos más trabajados y nuevos niveles. También podrás llevar a cabo más piruetas en una temporada. Incluirá un modo «crea un *skater*» que te permitirá personalizar los movimientos y el aspecto de tu *skater*.

Mucha animación y de la buena. Ten cuidado no te caigas, ¡incluso podrías romperte algo!

PRIMER CONTACTO

TITANAE

Ciencia ficción en 3-D para tu PlayStation





Matt Damon en la PlayStation.



Una imagen de la película muestra lo impresionante que va a ser esto.

El próximo súper ventas de la Fox, que incluye las voces de Matt Damon y Drew Barrymore, llega a la PlayStation con gráficos sacados de la misma película.

Puedes jugar como uno de los dos protagonistas, Cale o Akima, y te embarcas en una aventura que te llevará por la galaxia en busca de la nave Titan. De acuerdo con el argumento de la película, debes encontrar esa nave para salvar a la raza humana. Puzzles, acción y suspense mientras intentas equivar a los alienígenas depredadores Drej.

FLASHES

INFOGRAMES, POR LAS NUBES

Infogrames Entertainment, una de la compañías editoras y distribuidoras de ocio interactivo, ha anunciado recientemente sus cifras de beneficios, con un incremento del 81% respecto al mismo periodo del año pasado. Según comentan las fuentes de la compañía, «el grupo ha recogido los beneficios de su estrategia en multiproductos, multiformatos y multiterritorios, extendiendo sus actividades en línea con la evolución del mercado mundial. Títulos de PlayStation como *Mission: Impossible, Test Drive 6, UEFA Striker* o *24 Horas de Le Mans* han contribuido a dicho incremento de la facturación.



P7K LIGHTGUN

Logic 3, la empresa especializada en periféricos para videojuegos, ha lanzado al mercado una nueva pistola basada en el Heckler & Koch P7 M13: la P7k Lightgun. La nueva pistola, que se presenta en color plateado y en azul, posee una suave vibración, dos velocidades de autofuego y autorrecarga para facilitar el manejo y la rapidez de disparo. Incorpora un sensor óptico de alta precición para hacer blanco exacto y un modo especial de disparo que asemeja a una metralleta. Incluye un adaptador Gun-Con AV, un control de encendido y apagado de vibración, bloqueo de seguridad y un cable de casi dos metros de longitud para permitir más facilidad de movimiento a los jugadores. Su precio es de 4.990 pesetas.

PRIMER CONTACTO

EVIL TWIN

Cyprien es el nuevo héroe de Ubi Soft

Cyprien es un inocente pero ingenioso huérfano de 10 años que ha sido transportado a un mundo de ensueño corrupto por una amenaza extraordinaria. Para descubrir cuál es esa amenaza, debes viajar por escenarios de pesadilla buscando pistas e interactuando con otros personajes.

Deberás luchar también contra terribles criaturas para liberar a otras del control del poder malvado de la amenaza. Es entonces cuando te convertirás en Súper Cyprien, la parte guerrera del personaje, y adquirirás poderes de lucha.

Evil Twin: Cyprien Chronicles es el nuevo juego de aventuras y acción en 3-D en tiempo real que nos presentan los chicos de Ubi Soft e In Utero, la compañía desarrolladora. Ambas compañías han orientado este juego a un público que está entre los 15 y los 25 años.

Evil Twin: Cyprien Chronicles aparecerá —según las previsiones de Ubi Soft— a finales de este año para PlayStation2.





KOUDELKA

Los Manics, Catatonia ¿y ahora esto?

Los dos géneros favoritos de los japoneses, el rol y el terror, se mezclan para dar lugar a *Koudelka*. Las exfiguras de Square, Sacnoth, están en ello, creando un *thriller* gótico ambientado en Aberystwyth, Gales, en 1800.

Personajes como la enigmática chica gitana Koudelka, el aventurero Edward Plunkett o el sacerdote O'Flaherty pueblan la inquietante atmósfera en la tierra maldita de Nemeton Convent.

Se ha descrito como parecido a la serie *Castlevania* de Konami, aunque todavía no está decidido hasta qué punto aparecen elementos de rol en *Koudelka*.

Pronto lo sabremos todo. De momento, quédate con el detalle: es el primer videojuego ambientado en el país de Gales.

NOTICIAS

ANGELINA JOLIE SERÁ LARA EN EL CINE

La recientemente galardonada actriz Angelina Jolie será finalmente quien encarnará a la señorita Lara Croft en su versión cinematográfica, según anunció hace unos días John Goldwyn, presidente de Paramount Motion Pictures. La película, *Tomb Raider*, estará dirigida por Simon West (*La hija del general* y *Con Air*).

Como ya te habrás imaginado, el film recreará, en la gran pantalla, las aventuras de nuestra heroína favorita. Jolie, de 25 años, ha conseguido recientemente un Oscar de la Academia como Mejor Actriz Secundaria por su actuación en *Inocencia interrumpida*, que también le ha reportado su tercer Globo de Oro y un premio del Gremio de Actores Cinematográficos. Además de esta película, Angelina Jolie ha sido coprotagonista de *El coleccionista de huesos*, donde compartía cartel con Denzel Washington, o *Jugando con el corazón*, en la que actuaba junto a Sean Connery, y por la que recibió el premio como Artista Revelación del Consejo Nacional de Crítica.

La película, que se empezará a rodar el próximo verano en los Pinewood Studios, contará además con Patrick Massett y John Zinman, como guionistas, y el equipo de producción estará integrado por Lawrence Gordon, Lloyd Kevin y Colin Wilson. Charles Cornwall, director general de Eidos, será el productor ejecutivo.

Lara Croft es la primera heroína femenina de videojuegos que salta a la gran pantalla. Los más de 20 millones de unidades vendidas de sus cuatro títulos (en PlayStation y PC) la avalan.

LAS COSAS CAMBIAN



NUESTROS ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor 1b
Tel. 96.315.44.10

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977
(Junto Plaza Cairasco)

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Tel. 943.32.70.07

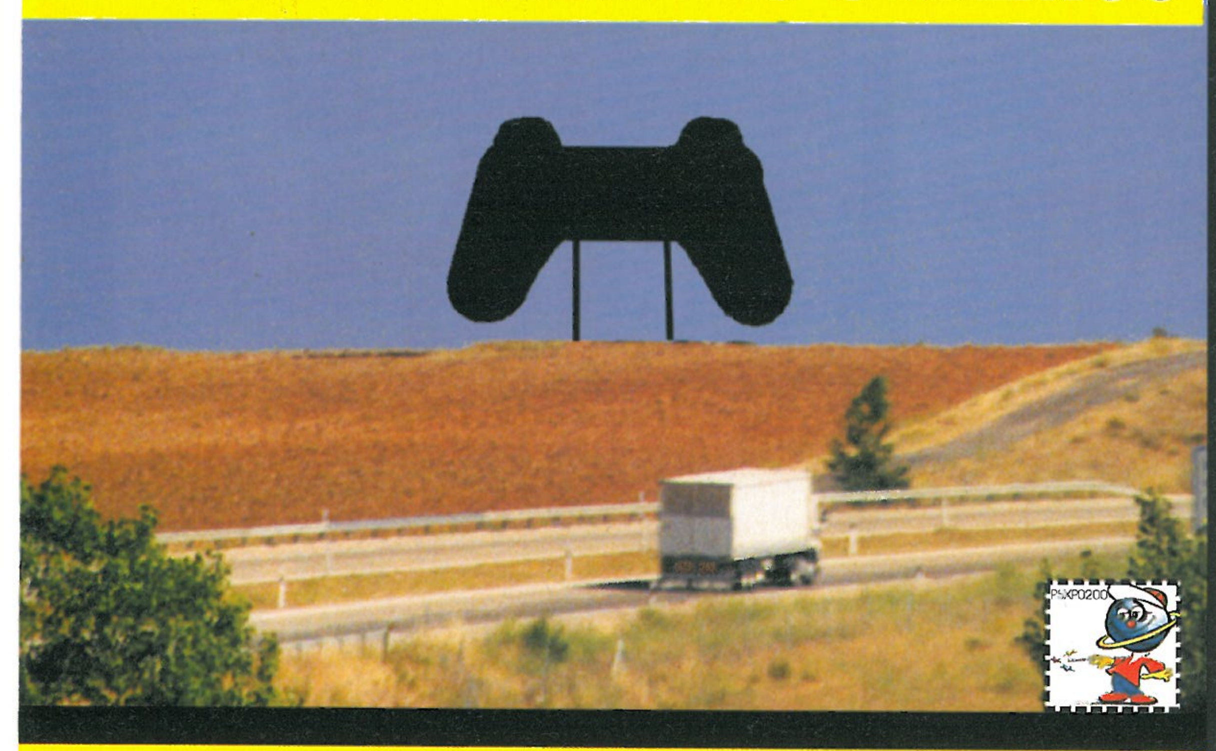
Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

EN GLOBAL GAME LO SABEMOS



ENTERATE DE NUESTRAS OFERTAS ESPECIALES

FIN DE CURSO™

¿Quieres montar un Global Game en tu ciudad? ¡Llamanos! 96.315.44.10



TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS







http://www.globalgame-europe.com

FLASHES

MÁS CONDENAS

Son ya varias las sentencias judiciales dictadas contra los piratas de videojuegos. Los Tribunales de Barcelona y Sevilla fueron los primeros y no han sido los únicos. Hace unos días, el Juzgado de lo Penal n.º 12 de Valencia dictó resolución contra C.J.L.G. y le impuso una pena de 10 meses de multa por un delito contra la Propiedad Intelectual. Además, deberá indemnizar a los titulares de los derechos de los videojuegos pirateados en cantidades que pueden suponer varios millones de pesetas. El Juzgado de lo Penal n.º 1 de Sevilla también ha condenado a tres individuos a la pena de seis meses de multa por comercializar con videojuegos fraudulentos en el mercadillo. Las diversas resoluciones judiciales que se están dictando en nuestro país culminan la actuación de las fuerzas de seguridad que, en la lucha contra estos fraudes, se está desarrollando.

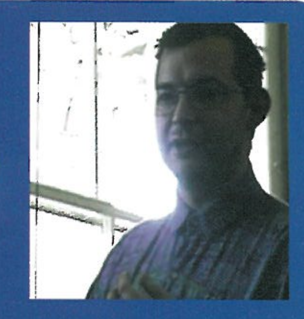
CODEMASTERS GANA UN PREMIO EN LA CATEGORÍA DE INNOVACIÓN

Codemasters ha recibido recientemente el premio Queen's Award for Enterprise en la categoría de innovación. Este galardón reconoce el éxito obtenido por esta compañía en el desarrollo de videojuegos, así como los logros obtenidos en los campos de los gráficos, la acción y el sonido. Algunos de estos aspectos se ven reconocidos en títulos de la talla de *Colin McRae Rally* o el esperado *Prince Naseem Boxing*. ¡Enhorabuena!

PRESENTACION

A SANGRE FRÍA Y DESTRUCTION DERBY RAW

Sony presenta un par de títulos en Londres



Nuevos juegos, nueva presentación, nuevo viaje... Esta vez a Londres. Sony nos invitó a la puesta de largo de dos prometedores juegos en la capital británica. Un solo día nos bastó para conocer con profundidad a los que pueden convertirse en estrellas del catálogo Play de los próximos meses. Dos propuestas totalmente distintas y con una calidad fuera de toda duda.

El día empezó en el Instituto de Arte Contemporáneo, donde asistimos a toda una lección de aproximación al cine en la creación de videojuegos. El principal objetivo del equipo de programación de *A Sangre Fría* ha sido conseguir el híbrido perfecto entre el mundo del cine y el de los juegos. Con esta premisa se ha estado desarrollando una aventura gráfica con unas innovaciones técnicas asombrosas. En pleno Londres y rodeados de las obras de los más jóvenes y prometedores artistas británicos, vimos en directo como el equipo de programación —los responsables de *Broken Sword I* y *II*— ha conseguido unos efectos de iluminación nunca vistos hasta ahora. Se nos mostró alguna escena en la cual el personaje principal se movía por un escenario donde varias luces, algunas de ellas en movimiento, le iluminaban y proyectaban su sombra en el suelo y en las paredes. Algo impresionante y nunca visto en el planeta gris.

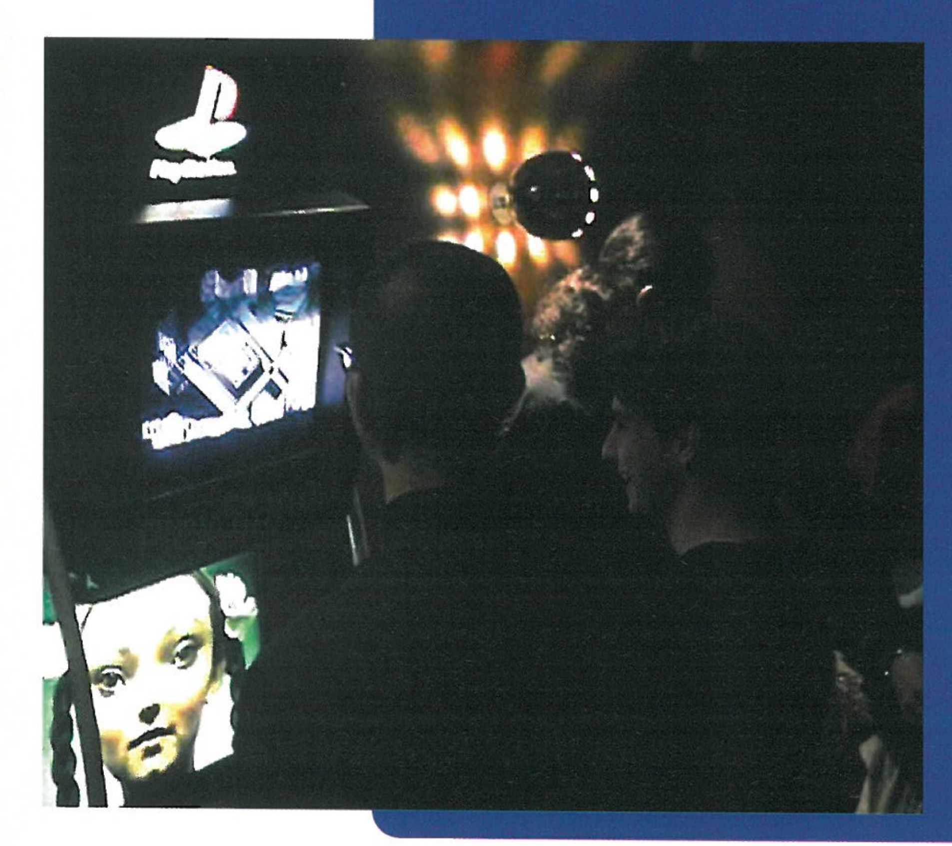
Pero las innovaciones no se quedan en la iluminación. Todos y cada uno de los apartados del juego han sido cuidados de igual manera y sorprende especialmente la música, la animación y los efectos de sonido. Conseguir llegar a este nivel de excelencia en un juego de PlayStation es francamente complicado y, por lo que vimos, *A Sangre Fría* lo paga bastante caro. El juego se mueve —en la beta que vimos— a unos muy pobres 14 cuadros por segundo. Con todo, si son capaces de mejorar este aspecto y el guión acaba siendo lo bastante bueno, podemos tener en pocos meses una de las mejores aventuras gráficas jamás creadas para PlayStation.

DESTRUCCIÓN EN LAS CUATRO RUEDAS

Hacía ya mucho tiempo que esperábamos la reaparición de la serie *Destruction Derby*, y para ver el renacimiento de esta exitosa saga nos desplazamos a un céntrico local llamado Detroit, donde pudimos admirar las excelencias de *Destruction Derby Raw*.

Cuando se presenta una nueva entrega de una serie siempre aparecen los fantasmas de la falta de imaginación, de la repetición de esquemas y de la pura explotación del éxito anterior. Pero, de hecho, si después de tanto tiempo sin señales de vida de la serie *DD* se han decidido a retomarla, no ha sido por pura estrategia comercial, sino que realmente esta gente tenía algo que ofrecernos.

Dejando a un lado las inevitables mejoras técnicas que ha sufrido, es digno de elogio el esfuerzo realizado para ofrecer innovaciones en todas las modalidades de juego. Para el juego en solitario se ha añadido un modo Historia donde deberás conseguir dinero en las carreras para reparar y mejorar tu coche. Pero donde este juego muestra sus mejores armas es en el modo para varios jugadores —hasta cuatro a la vez—, con multitud de opciones y distintas y variadas modalidades de juego. Una competición entre los presentes nos hizo disfrutar de la variante Skyscraper, donde el objetivo es echar al resto de participantes del tejado de un edificio. Si dispones de Multi-Tap no dejes de probar este juego.







CONCURSO

MANAGER DE LIGA











Recorta por aquí

PW 37

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Provincia: ....

Código Postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Enviar a: Concurso ***Power***
Global Game España
Conde Trenor, 1, Bajos
46001 Valencia



Mascotte Global Game

Respuestas:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5. ....



Si siempre quisiste ser Míster Proper o Míster Universo no podemos ayudarte, pero si lo que te atrae es la idea de que 25 hombres en pantalón corto te llamen «míster», éste es tu concurso. Responde bien a nuestras preguntas y podrás mandar a Karembeu al banquillo, fichar a Guardiola para el Real Madrid, a Raúl para el Barça o castigar a los jugadores más díscolos a hacer 2.000 flexiones en minuto y medio... Conviértete en el mandamás de tu deporte rey con *Manager de Liga* y haz que Van Gaal pase a ser considerado como el más dulce y candoroso «míster» jamás conocido en el mundo mundial.
¡Tú ser muy malo!

LAS PREGUNTAS

1. ¿Cuántos clubes italianos puedes dirigir y gestionar en *Manager de Liga*?
2. ¿Y españoles?
3. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
4. ¿Qué compañía ha desarrollado el título?
5. ¿Hasta cuántos jugadores pueden competir?

LOS PREMIOS

- Primer premio: un juego completo *Manager de Liga*, un porta CD y una tarjeta de memoria de 8 MB.
- Segundo premio: un juego completo *Manager de Liga* y un porta CD.
- Tercer a quinto premio: un juego completo *Manager de Liga.*

BASES DEL CONCURSO

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de junio. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El sorteo se celebrará el día 3 de julio.
- Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
- Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correos.



DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

• Madrid
Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

• Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

• Madrid
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

• Valladolid
La Merced, 4
(junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

• Valencia
Conde Trenor, 1
(Nueva central)

• Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

• Valencia- Quart de Poblet
Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

• Valencia- Alzira
Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

• Albacete
San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

• Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

• Tenerife - La Orotava
Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 922.32.61.14

• Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal, 7
Tel. 922.15.14.24

• Zaragoza
Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

• Vitoria/Gasteiz
Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

• Vitoria/Gasteiz 2
Próxima apertura

• San Sebastián/Donostia
Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

• Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

• Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

• Santiago de Compostela
Centro Comercial Área Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

• Melilla
General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Éstos son los ganadores del concurso *PSP* 34 *Resident Evil 3* (Global Game):
1º Eduardo Mota
(Madrid)
2º Jesús Manuel Herrera Mederos
(Puerto de la Cruz, Tenerife)
3º José Asensio García
(Catarroja, Valencia)
4º Jordi Gorgues Avivar
(Valencia)
5º Eduardo Rufino Pastor
(Santa Cruz de Tenerife)

PRIMER VISTAZO

DESPERTARÁ TU LADO ARÁCNIDO...

SPIDER-MAN

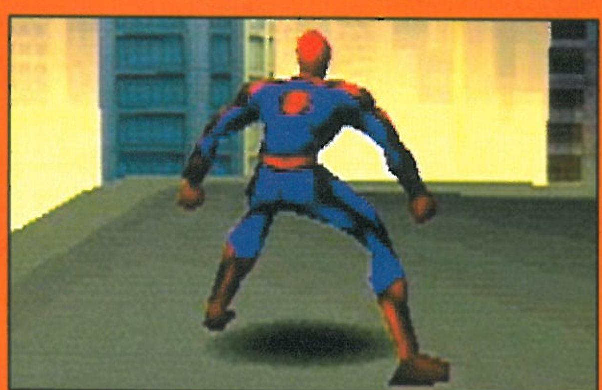
Peter Parker, tras sufrir la picadura de una araña radiactiva, se transformó en ese héroe tan cachondo que todos conocemos. Ahora podrás disfrutar de sus poderes arácnidos en tu consola favorita...

La redacción de *Power* en pleno se puso a dar saltos de alegría y a abrazarse entre un jolgorio espontáneo y sincero cuando, hace ya algunos meses, nos enteramos que el superhéroe más auténtico de todos estaba a punto de debutar en solitario en la PlayStation. En ese momento, apenas si conocíamos detalles de la historia que rodearía al arácnido más ingenioso de todos de los tiempos, pero ahora ya podemos ofreceros hasta el más mínimo detalle. *Power* tiene el gran honor de poder probar algunos de los grandes placeres que los creadores de *Tony Hawk's Skateboarding* nos tienen reservados.

Puede que Spiderman disponga de la gama habitual de puñetazos y patadas de cualquier superhéroe, pero además cuenta con la ventaja de esas telas de araña que salen despedidas de sus muñecas y con las que consigue atrapar a tantos criminales. Spiderman también puede utilizar esta red tan versátil a modo de guantes, de modo que le sirva para propinar buenos golpes a los enemigos en el aire. Además, con ella puede crear un escudo que le sirva de defensa. Nuestro héroe cuenta con la agilidad de las arañas, además de con su habilidad para subir por las paredes, por lo que podrás gozar de unas vistas poco usuales tanto desde el exterior como desde el interior de los edificios. Por ejemplo, podrás acechar sin ser visto colgado del techo para capturar sin demasiado esfuerzo a toda una banda de gángsters. Pero lo más genial es colgarse de rascacielos en rascacielos. Uno de los aspectos más innovadores es la vibración que notarás en tu Dual Shock cada vez que se aproxime un peligro, a imagen y semejanza del sentido arácnido de nuestro estimado Peter Parker.

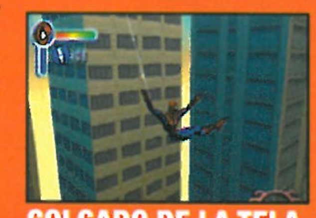
Hay ocho misiones repletas de subniveles. Los primeros niveles abarcan la extensión de Nueva York y la isla de Manhattan, si bien en tramos superiores accederás a escenarios más exóticos.

También se han incorporado al juego los archivillanos más famosos de las aventuras del







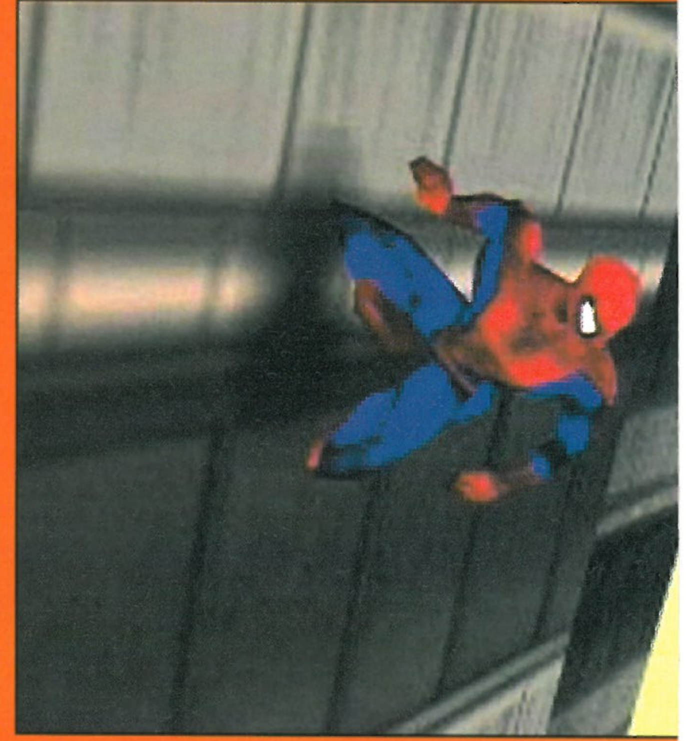




COLGADO DE LA TELA

Siempre lo ha hecho en los cómics; lo has visto desplazarse con sus telas de araña en la serie de dibujos animados (con esos gráficos tridimensionales de fondo), pero jamás el bueno de Spiderman había tenido tan buen aspecto en sus desplazamientos a lo Tarzán como aquí. Dispara una red en cualquier dirección, espera a que se pegue en alguna parte y, a continuación, ejecuta el salto pertinente. Acto seguido, nuestro héroe volará por la jungla de asfalto hasta que pulses R2 para que aterrice sano y salvo en alguna pared.

















ROMPE-TECHOS

Estás colgado del techo y abajo tienes una banda de criminales en pleno apogeo. Pulsa L1 y cambiarás a un enfoque en primera persona. Busca un objetivo a tu gusto por el suelo, lanza una de tus telas de araña, atrapa al infractor de la ley y machácalo contra una pared. ¡De vicio!











MIENTRAS TANTO...

Puede que sea uno de los superhéroes de mayor renombre en Nueva York, pero también es el encantador Peter Parker. Por el simple hecho de gozar de súper poderes, no quiere decir que su vida sea un camino de rosas. Semejantes poderes conllevan una gran responsabilidad por lo que, aparte de tener que enfrentarse a todo tipo de criminales, también debe ocuparse de los tipos que han raptado a su amante esposa, la buena de Mary Jane. Estamos ante un hombre de verdad que sufre emociones auténticas. Los argumentos de los cómics están repletos de sus momentos de duda y angustia.







PRIMER VISTAZO

Hombre Araña, tales como el letal Escorpión, el mastodóntico Rhino o el enemigo por antonomasia, el Dr. Octopus. Lo más probable es que, además, hagan su aparición estelar Los Cuatro Fantásticos, la siempre provocadora Black Cat y otros muchos superhéroes y supervillanos de sobrado reconocimiento.

En la redacción estamos alucinando con la calidad de la producción. El motor de *Tony Hawk's* aporta unos gráficos de primerísima calidad, y los efectos de sonido corren a cargo de expertos dobladores, algunos de los cuales provienen incluso de la serie de dibujos animados auténtica. A pesar de que aún falta mucho para que las aventuras de Spiderman lleguen a las tiendas, su aspecto resulta prometedor ya a estas alturas. Nuestro sentido arácnido ya empieza a vibrar como loco...





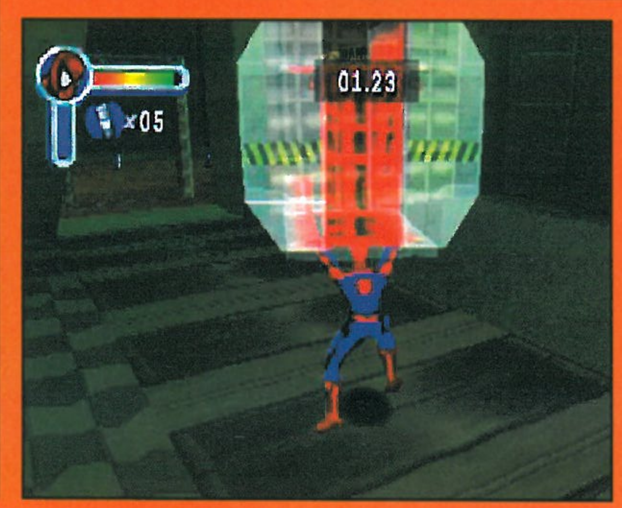






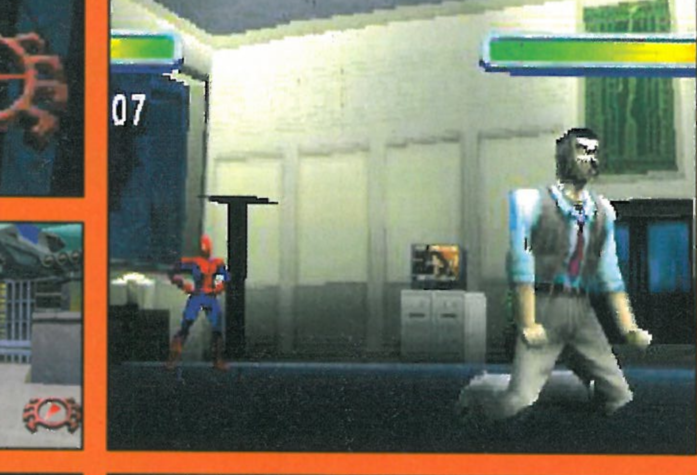












NOTO UN COSQUILLEO EN LOS DEDOS...

... ¡Y es de verdad! Tu sentido arácnido ha detectado a un villano, y el Dual Shock entra en acción. ¿Quieres saber dónde está? Sigue las instrucciones de la brújula que te indican tu sentido arácnido. Más fácil imposible.











Spider-Man es un juego de Activision, y debería estar listo para finales de este año.



EL FUTURO ESTÁ AQUÍ...

VE A 20 A SANGRE FRÍA 23 VANISHING POINT 24 BISHI BASHI

• A PUNTO ¿Machacar coches a alta velocidad con unos gráficos de lujo? Nos encanta

DESTRUCTION DERBY RAW

FICHA
GÉNERO Carreras demoledoras
LANZAMIENTO Junio
EDITOR Psygnosis

Aunque muchos lo hayamos olvidado gracias al ruido que han hecho juegos como *GT, Colin McRae, Driver, Ridge Racer* o *V-Rally*, antes que ellos existió un juego de conducción que nos robó muchas horas de sueño enfrentándonos a nuestros padres, los cuales preferían orientar nuestro futuro hacia «cosas de mayor provecho».

Este juego llevaba por título *Destrucction Derby*, y, como su nombre indica, se trataba de un juego donde las carreras de velocidad se mezclaban con los golpes y las embestidas más brutales entre todos los participantes.

La primera entrega de la saga envejeció con mucha rapidez, pero la segunda parte aún mantiene el interés de antaño y, no es nada sorprendente el hecho de recuperar aquellas emocionantes y destructivas pasiones en nuestras noches de nostálgica soledad.

Psygnosis ha decidido acabar con la espera de los montones de fans de esta saga y lanza una tercera entrega que, bajo el nombre de *Destruction Derby Raw*, volverá a convertirse en un título de culto.

DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS

Studio 33, el equipo creador del juego, ha dejado de lado el número tres para ofrecernos una versión pura y dura del juego. No olvidemos que *raw*, en inglés significa crudo. Y crudo lo vas a tener si esperas una conducción plácida al estilo de los simuladores típicos. Porque aquí, lo que importa, es acabar la carrera cueste lo que cueste y si encima lo haces en primer lugar, mejor que mejor.

El juego está dividido en dos bloques básicos. El primero es el de las carreras. En él podrás disputar dos tipos de competiciones diferentes a través de un montón de circuitos, los cuales se irán despejando a medida que vayas puntuando. También se te permitirá



En el modo Assault, los circuitos son ovalados y muy peligrosos.

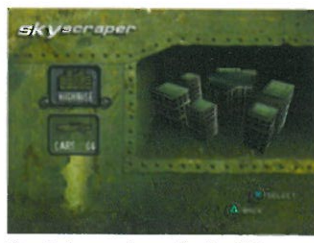
LO MEJOR DEL JUEGO

La cantidad y calidad de sus opciones. Tendremos un montón de coches a elegir. Infinidad de pruebas en las que participar. Unas repeticiones que parecen sacadas de Driver y un sinfín de posibilidades que harán las delicias de los amantes de la conducción.


Algunos circuitos son cruzados de manera que el peligro te llega por los cuatro costados.



Puedes comprar vehículos de todo tipo y aumentar la potencia de los mismos.

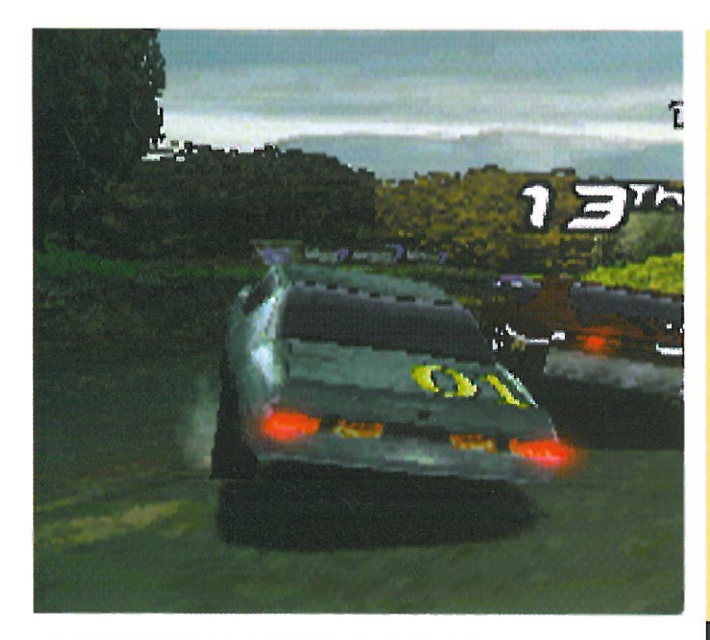


Una de las pruebas más divertidas es la de los rascacielos.


Los fenómenos meteorológicos también influirán en la conducción.


No sufras, tú también recibirás batacazos de este estilo.





En la esquina inferior izquierda tienes el control de daños.

comprar vehículos y potenciar cada uno de los apartados del coche: frenos, aceleración, resistencia, velocidad y demás podrán aumentar pagando, eso sí, una cierta cantidad de dinero, dinero que conseguirás al puntuar en cada evento.

La otra parte del juego es la que atañe a la destrucción. En ella encontrarás cuatro pruebas básicas.

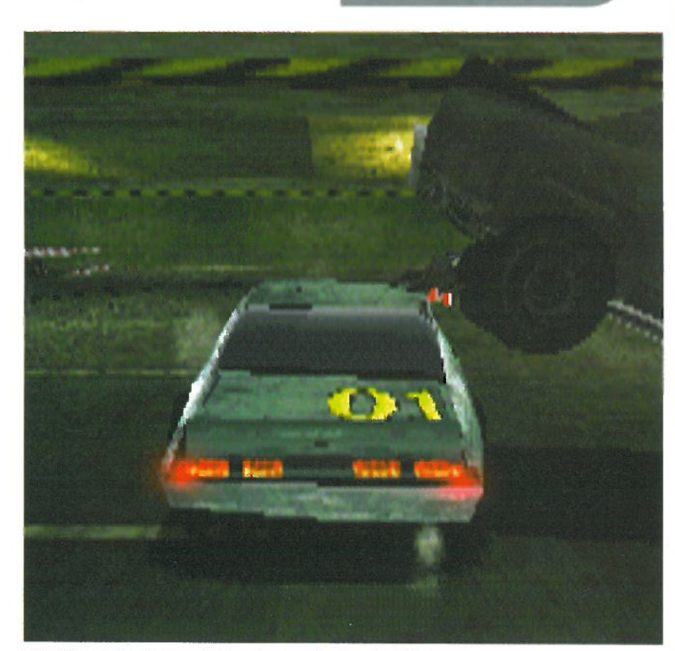
La primera es la típica *Destruction Derby,* que ya aparecía en las anteriores entregas. La segunda es la llamada Pasa la Bomba. En ella deberás machacar a tus adversarios pero podrás pasarte una bomba de mano en mano para que la destrucción sea más rotunda. La prueba llamada Asalto te obligará a participar en una competición en la que el primero debe ser machacado. Y, por último, tenemos la divertida Rascacielos. En ella, 12 coches lucharán en la azotea de un rascacielos para evitar caer e intentar tirar.

El juego ofrece unos gráficos maravillosos y una conducción fantástica. Además pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente. Y las repeticiones te permitirán hacer verdaderas filigranas.

Habrá que esperar un poco para tenerlo entre las manos pero, por lo que hemos visto, este juego dará mucho de que hablar.

POWER FUTURO

***Destruction Derby Raw* está llamado a convertirse en uno de los éxitos de los próximos meses. Su alta velocidad, su control exquisito, sus múltiples e increíbles gráficos pueden hacer de él un clásico. Un buen augurio para PS2.**



También visitarás un párking de lo más claustrofóbico.

• PRIMER VISTAZO ¡El juego oficial de los Juegos Olímpicos de este año!

SYDNEY 2000

FICHA

GÉNERO
Deportes

LANZAMIENTO
2000

EDITOR
Edidos



Incluso el estadio ha sido recreado con fidelidad. ¡Tiene el mismo aspecto que el de Bolton!

Con los Juegos Olímpicos de Sidney a la vuelta de la esquina, Eidos ha aprovechado la oportunidad y no ha dejado escapar la licencia oficial para el acontecimiento. Puede que pienses que el atletismo no puede superarse después de *International Track & Field 2,* pero te equivocas.

Además de recrear las disciplinas de manera realista, se ha dado un valor añadido al juego con un sistema de campaña que te permite entrenar a tus fornidos atletas.

Sea cual sea la prueba —incluye los 100 metros lisos, 110 metros vallas, lanzamiento de jabalina y martillo, triple salto, salto de altura, 100 metros libres de natación, ciclismo, levantamiento de peso súper pesado, salto de trampolín a 10 metros y Slalom Kayak K1—, tendrás que pasar por un número de competiciones eliminatorias antes de tener la posibilidad de obtener una de las codiciadas medallas olímpicas.

Se ha utilizado la captura de movimiento para hacer que los atletas poligonales se comporten igual que lo harían si los estuvieras viendo por televisión. Hay distintos modos de juego, desde la competición olímpica al completo hasta el modo arcade, pasando por el modo Entrenamiento, los cuales exhibirán los gráficos.

Si no puedes estar en Australia, por lo menos vívelo desde casa.

POWER FUTURO

No hay nada como un acontecimiento deportivo en la vida real para hacerte tomar un Pad y jugar con la licencia oficial. El hecho de que Eidos vaya a lanzar el juego coincidiendo con los Juegos Olímpicos de este año, lo hace extremadamente prometedor.

LO MEJOR DEL JUEGO



Los gráficos de captura de movimientos añadirán un nivel importante de realismo. Además, la opción de entrenar a tu propio equipo de atletas para que sean máquinas de ganar medallas da a Sydney 2000 una longevidad nunca antes vista en un juego de este tipo.

• **PRIMER VISTAZO** Acción y aventuras sigilosas con un tipo que es más frío que un témpano de hielo. ¡Imagina algo al estilo de Metal Gear pero con algunos toques de Final Fantasy!

A SANGRE FRÍA

FICHA



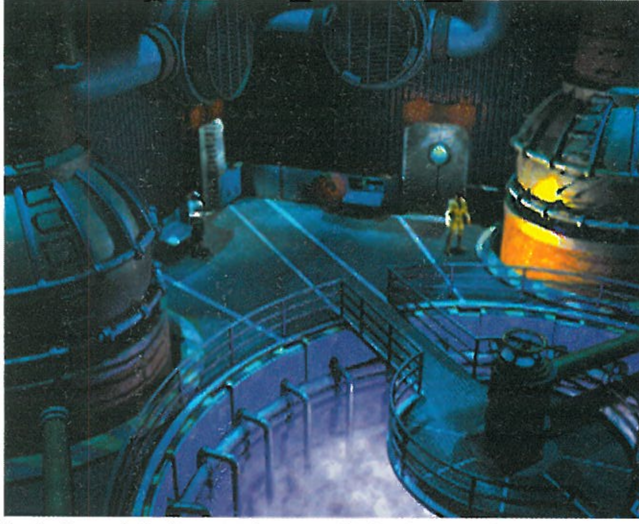
GÉNERO
Aventuras

LANZAMIENTO
Junio

EDITOR
Sony

Llega un nuevo héroe a la ciudad. Su nombre es John Cord. Es un personaje duro, con una personalidad muy marcada. Su madre murió al poco de dar a luz, y su padre siempre le ha culpado por la muerte de su esposa. John creció bajo la firme disciplina de su padre.

A consecuencia de esta infancia, John es un tipo duro, pero no sin compasión. Mientras está prisionero en Rusia, lo rescata un agente llamado Alpha. Alpha lo alista en el MI6, y muy pronto se convierte en el único amigo de confianza de John. Así pues, ¿qué tiene este tipo de especial? Aparte de tratarse de una persona torturada, noble y con agallas, se ve inmerso en unas aventuras muy peculiares. Deberás meterte en el pellejo de John cuando parta hacia una ciudad de la antigua Unión Soviética llamada Volgia para llevar a cabo una misión que, de repente, se convierte en una operación siniestra y peligrosa.



Los fondos renderizados presentan un montón de colores. ¡No tiene mal aspecto!



No me gustaría perderme por aquí.



¡Este lugar es aún más terrible!

HISTORIA DE MI VIDA

En pocas palabras, alguien traiciona a John (¡otra vez!), y se trata de ir en busca y captura del traidor. El argumento se desarrolla a lo largo de nueve misiones. Entre los típicos momentos de infiltración, sigilo y disparos, se intercalan ingeniosas regresiones que sirven para aportar más datos a la historia. La trama es tan vasta que necesita de dos CD. *A Sangre Fría* es un juego muy trabajado. Los desarrolladores llegaron incluso a contratar a guionistas profesionales para crear un guión que fuera lo más auténtico y envolvente posible. La acción se basa en el sigilo, y se ambienta en un escenario futurista en el que dispones de multitud de artilugios de alta tecnología. El aspecto de los fondos y escenarios recuerda a *Metal Gear Solid* y *The Matrix*. Los gráficos son realmente sorprendentes. Se utilizan fondos prerrenderizados como los de *Resident Evil*, pero el resultado final se parecerá más a *Fear Effect*, ya que ofrecerá muchas animaciones y movimientos en tiempo real de los personajes en sus desplazamientos. La ambientación del juego es oscura, dramática y deliciosa al mismo tiempo, y algo así se consigue gracias a unos estupendos efectos de luz y a unos escenarios de diseño increíble.

LO MEJOR DEL JUEGO



De momento, los gráficos tienen un aspecto fabuloso, y eso que aún falta bastante para su lanzamiento. Todavía no se han incorporado las sombras realistas, pero nos han prometido que este detalle se incluirá en la versión definitiva para conseguir unos gráficos nunca vistos hasta la fecha.

POTENCIAL

Hace ya tres años que Revolution lanzó *Broken Sword 2*, un juego de aventuras de apuntar y señalar que no estaba nada mal. En esta ocasión, han prescindido de las flechitas, y ya puedes dirigir sin más a tu personaje; para eso se hizo el Pad. ¿Será *A Sangre Fría* un cruce entre *Final Fantasy* y *Metal Gear Solid*? Esperemos que así sea.

POWER FUTURO

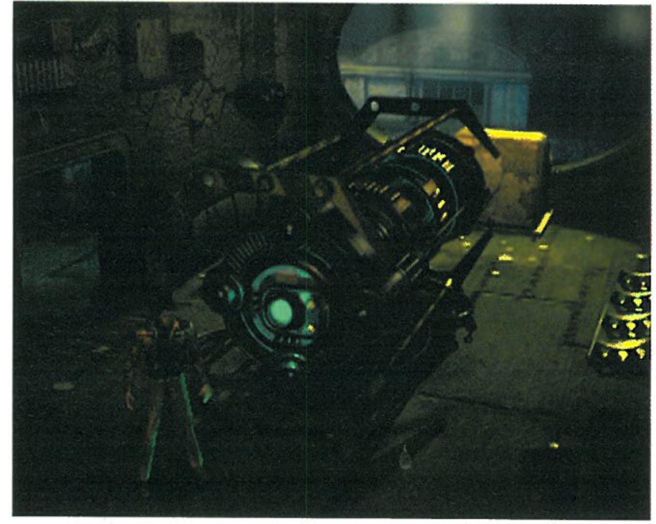
Este juego, que prescinde por fin de las flechas direccionales, apuesta por la acción desarrollada en gráficos de primera, y se basa en un argumento la mar de sofisticado. Podría suponer una bocanada de aire fresco en el ya saturado mercado de los juegos de aventuras. ¡Gracias!



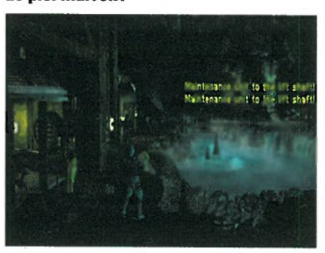
Para recrear una ambientación de cienciaficción, hacen falta escenarios como éste.



Hacía siglos que no veíamos una escena de vías de tren como ésta.

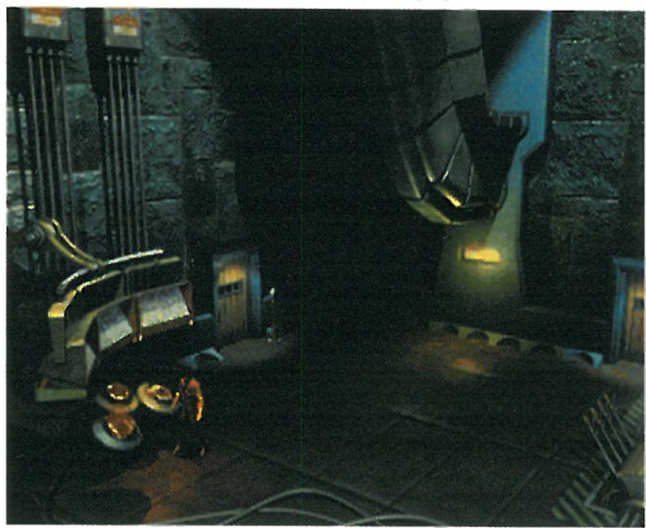


¿Por qué le gustará tanto a los héroes de videojuego llevar chaquetas de piel marrón?

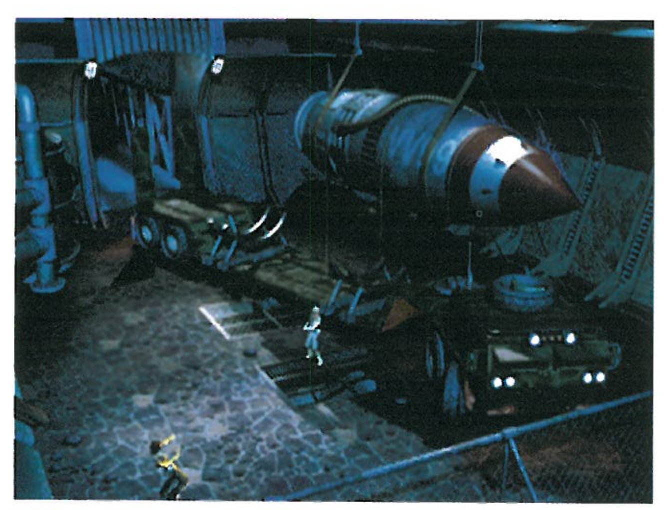




Podrás hablar e interactuar con otros personajes del juego.



Puedes visitar un montón de escenarios, y algunos son enormes, como éste.



Nos encanta saber que en el futuro seguirá habiendo gente que pretende gobernar todo el planeta. ¿Es que no se dan cuenta que al final siempre hay alguien que acaba con sus delirios de grandeza?

• PRIMER VISTAZO ¿Terror gótico en el espacio? Debe tratarse de una mezcla de Resident 3 y Alien

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

FICHA

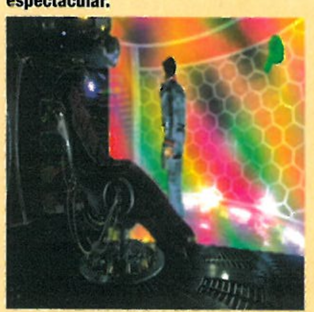
GÉNERO
Aventuras

LANZAMIENTO
Mayo

EDITOR
Take 2 Interactive



El trabajo gráfico, de momento, es espectacular.



Si crees que Boris y Xavier Sardá son las criaturas más extrañas que pueblan el planeta Marte estás muy equivocado. *Martian Gothic* viene dispuesto a demostrar que en el planeta rojo hay cosas mucho más terroríficas que el cotilla de espasmódicos modos o el presentador de mirada pretendidamente cautivadora.

Martian Gothic, alumno aventajado de la escuela de personajes que vagan por escenarios semiestáticos dirigida por *Resident Evil*, añade litros de plasma sanguíneo al clásico del terror. Un equipo de tres personas debe colaborar para resolver puzzles al tiempo que intentan no acercarse demasiado unos a otros por miedo a infectarse con un virus alienígena. Así pues, mientras otros juegos tan sólo ofrecen personajes diferentes en cada nivel, *MG: Unification* te brinda la oportunidad de controlar a tres humanos, cada uno de ellos con sus propias habilidades.



Terror de supervivencia espacial. ¡Qué gran idea!



Se parece bastante a *Resident Evil*.

LO MEJOR DEL JUEGO



Muchos juegos de aventuras están repletos de menús inútiles que tan sólo sirven para perder el tiempo. En esta ocasión, el inventario incorpora incluso una voz grabada que te explica qué es cada cosa. Sí, ya sabemos que una voz no puede verse, pero es lo mejor del juego que hemos visto hasta ahora, y así os lo hacemos saber.

Todavía debe pulirse a fondo pero, por lo visto hasta ahora, puede que, después de todo, sí haya vida en Marte.

POWER FUTURO

El mercado de los juegos de acción y aventuras está bastante saturado, así que *Martian Gothic: Unification* tendrá que demostrar su valía. No obstante, puede que tres sea el número mágico que lo haga destacar por encima de los demás.

• PRIMER VISTAZO EA vuelve a la carga con la mayor licencia futbolística del mundo... En esta ocasión, la excusa es la Eurocopa del verano

EURO2000



FICHA

GÉNERO
Deportes

LANZAMIENTO
Mayo

EDITOR
EA





Aunque tan sólo han pasado unos meses desde el lanzamiento de *FIFA 2000*, Electronic Arts ya tiene casi preparada la próxima entrega de la saga futbolera. *Euro 2000* ofrece algunas novedades, si bien mantiene el motor de su predecesor.

Viene con un nuevo generador de texturas, por lo que las caras de los jugadores son claramente diferenciables, con un total de más de cuatro millones de variaciones diferentes. Si te apetece crear a José Mari, por poner un ejemplo, para incorporarlo a la selección española, puedes elegir entre todas las imágenes disponibles para ver a esta jovencísima estrella vistiendo los colores de nuestra escuadra.

También son nuevas las animaciones para los saques de esquina (el jugador devolverá la pelota), y de banda. Además, se han incorporado nuevas celebraciones de gol que se añaden a las ya existentes en el juego anterior.

Las novedosas estadísticas de las pantallas previas a los partidos consiguen crear una atmósfera más envolvente, y reflejan a la perfección si los partidos son matutinos o vespertinos. Todos los partidos se juegan en los estadios auténticos: hay ocho para la competición propiamente dicha y cuatro escenarios más por todos conocidos para presenciar los partidos de clasificación.

En total aparecen los 51 equipos que tienen acceso a la Eurocopa con todo lujo de detalle. Se ha prestado especial atención a la recreación de los equipamientos auténticos tanto de los jugadores de campo como de los porteros y, además, todos los equipos cuentan con vestimenta como equipo local y visitante. Por lo tanto, tenemos un total de 153 modelos diferentes para los jugadores.

Una vez clasificado, debes seleccionar a tu escuadra en una lista. Éste será tu equipo definitivo, y los jugadores corren el riesgo de lesionarse o de ser amonestados y suspendidos a medida que tiene lugar el torneo. Además, puedes entrenar a tu equipo antes de cada partido, y hacer que se enfrente a tu propio equipo B. Puedes incluso aplicar las tácticas que utilizará tu próximo rival para dar con la estrategia ideal para contrarrestarlas. Como el nivel de control sobre la gestión es mayor, puedes crear tus propias tácticas, al tiempo que los contrincantes te sorprenderán con combinaciones de su invención.

Por último, la guinda del pastel de semejante lanzamiento son los partidos clásicos de Eurocopa. Gracias a ellos podrás jugar con equipos del pasado y repetir finales históricas. En total hay 40 de estas selecciones, entre las que se incluye la impresionante selección que presentó Holanda en 1988. Sin lugar a dudas, *Euro 2000* será un súper ventas, así que ve reservando ya tu ejemplar.

LO MEJOR DEL JUEGO



Se ha dotado de mayor peso específico al modo para dos jugadores en esta última entrega de la saga de FIFA. Se han reducido los tiempos de carga y se han introducido opciones de juego rápido. Ahora no tendrás que esperar tanto entre partido y partido con tus coleguitas a la salida del cole.

Es una de las franquicias más poderosas del mundo. No creemos que haya nadie capaz de batirla. ¿O sí?

POWER FUTURO

Pues no se trata más que de otro FIFA disfrazado de Eurocopa. La mejora en los gráficos apenas si diferenciará a *Euro 2000* del resto, si bien los títulos de fútbol de EA siempre se venden bien, ya que se ciñen a una fórmula de probada versatilidad.



Una entrada por el suelo perfecta.



Los regates siguen siendo de fácil ejecución.



Si hay algo que no falta son goles.



¿Lo mismo de siempre pero con nuevas vestimentas? Habrá que esperar.

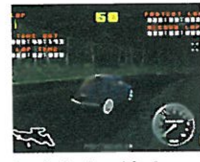


Será como *Copa del Mundo Francia '98*. Podrás jugar los partidos reales en el día correcto.

• PRIMER VISTAZO ¿Será capaz de destacar en el populoso mercado de las cuatro ruedas?

VANISHING POINT





La oferta de vehículos es de lo más original.

FICHA

GÉNERO
Carreras

LANZAMIENTO
Julio

EDITOR
Acclaim

La verdad es que hace falta valor para atreverse a competir con auténticos pesos pesados del género de las carreras tales como *Gran Turismo 2, Colin McRae Rally 2* y *Ridge Racer Type 4*. Los chicos de Clockwork Games están dispuestos a demostrar que no son unos cobardes.

Para empezar, se hicieron con los servicios de auténticos investigadores del comportamiento de los vehículos para que les asesoraran a la hora de crear los coches de *Vanishing Point*. De este modo, han aprovechado las animaciones de la PlayStation hasta extremos insospechados, con lo que han conseguido que los bólidos vuelen por las ciudades a unas velocidades de vértigo. De hecho, la velocidad es tal que los coches saltan y derrapan a cada momento.

Aparte de moverse con una rapidez endiablada, la animación es fluida, y sin asomo de apariciones súbitas en pantalla. El modo para dos jugadores es impresionante, y funciona a la misma velocidad que el de un jugador, a pesar de que en pantalla circula una horda de vehículos controlados por la PlayStation. En algunos momentos, hasta ocho coches se pelearán por un hueco dentro de la misma pantalla, mientras que en un circuito el total de vehículos compitiendo es de 80.



Tras inspirarse en sus antiguos logros en el género de las carreras, los chicos de Clockwork han creado un juego de primera que, además, cuenta con una Inteligencia Artificial súper ingeniosa para los coches enemigos. Si a esto le sumamos la incorporación de diversas novedades y la diversión que siempre ofrece un título arcade, seguro que no habrá incondicional de las carreras que se resista.



LO MEJOR DEL JUEGO



El modo de conducción con piruetas alcanza cotas hilarantes desproporcionadas. Deberás poner a prueba hasta la última pieza de tu vehículo para superar un buen número de circuitos diseñados por locos. Rampas que te lanzan por los aires, loopings y más loopings con salto mortal... Ver para creer.



POWER FUTURO

A pesar de que la competencia en este género es encarnizada, este título presenta unas cuantas novedades muy prometedoras que podrían propulsarlo a lo más alto del podio. Muy pronto os ofreceremos más detalles.

• PRIMER VISTAZO McGrath vuelve para reconquistar la corona del motocross...

JEREMY MCGRATH 2000



El aspecto de los pilotos es una pasada.

FICHA

GÉNERO
Carreras

LANZAMIENTO
Julio

EDITOR
Acclaim

Hasta la llegada de Ricky Carmichael, Jeremy McGrath reinaba a placer en el mundo de las carreras de motocross. Pero a nadie ha de extrañar que perdiera su corona a las primeras de cambio, ya que *McGrath Motocross* era un poco aburrido.

En esta ocasión se ha producido un lavado de cara general y se han incorporado diversas novedades para intentar pasar por delante al bueno de Ricky Carmichael. Por ejemplo, podrás competir contra dos pesos pesados del *motocross* como son Kevin Windham y Sebastian Tortelli, o bien vértelas cara a cara en el nuevo modo de carreras de estilo libre con el mismísimo Travis Pastrana. ¿No te suena? Pues parece ser que es el no va más del estilo libre. Hay ocho estadios de *supercross* y ocho circuitos de *motocross* con licencia sobre los que embarrar a gusto tu moto, así que si eres un seguidor habitual de este deporte, ya sabes lo que puedes esperar. Y si no, puedes dedicarte a diseñar tus propios circuitos gracias a un editor de circuitos de fácil manejo. Con él puedes crear tus propios y monstruosos trazados y guardarlos en una tarjeta de memoria para pavonearte delante de tus colegas. Pero no acaban aquí las novedades. Puedes personalizar todas las motos, o más bien no te queda más remedio que personalizadas, ya que las condiciones climáticas cambian constantemente y te resultará muy difícil superar todos y cada uno de los baches y charcos que pueblan los circuitos.

La nueva entrega de la saga *McGrath* llegará a las tiendas en el mes de Julio.

LO MEJOR DEL JUEGO



Se ha realizado la captura de movimientos de todos los pilotos, hecho que dota a sus movimientos de un realismo sin precedentes. Por lo tanto, cuando salgan despedidos sobre el manillar de sus motos tras una caída no muy afortunada, no podrás evitar que se te escape una risilla.



POWER FUTURO

***Ricky Carmichael's Championship Motocross*, de THQ, ha puesto el listón muy alto en este género, por lo que será interesante averiguar si *Jeremy McGrath 2000* es capaz de superarle en todos los sentidos. De momento no tiene mala pinta.**

• PRIMER VISTAZO Las mil y una pruebas de Konami

BISHI BASHI


La Sagrada Familia sirve de tapiz en alguna prueba.

FICHA

GÉNERO
Batiburrillo

LANZAMIENTO
Junio

EDITOR
Konami

Konami nos sorprende con el lanzamiento de un título muy al gusto de los japoneses, amantes de las cosas raras, y que es capaz de atrapar al más pintado gracias a su increíble variedad de pruebas y a la originalidad de las mismas. Cuando creíamos que todo estaba inventado llega Konami para decirnos que estábamos equivocados y que, si bien su nuevo título bebe de todas las fuentes, el concepto es totalmente innovador.

¿Qué es *Bishi Bashi*? Pues, básicamente, un juego de pruebas. Pruebas de lo más variado y dispar; algunas originales, otras refritos de otros títulos.

En él encontrarás tantas pruebas y tan variadas que parece que el juego no tenga fin. Aunque, eso sí, algunas repiten la idea aunque cambien de cara.

Para que te hagas una idea, te numeraremos algunas de ellas: pulsar repetidas veces para que un personaje alcance un bistec, elegir entre tres dados el número más alto, escribir lo más rápido posible tres letras predeterminadas por la CPU, hacer puntería con un cañón que dispara personas, batallas de coches diminutos en un espacio delimitado, calcular con una calculadora a la mayor velocidad posible, usar todos los botones, teniendo en cuenta su color para seguir una secuencia, jugar a bolos con un coche que derrapa, inflar un globo hasta hacerlo explotar, machacar los botones para que un coche salga a toda velocidad... Y, así, hasta el infinito.

Además, el juego permite la participación de ocho jugadores que se irán enfrentando de dos en dos.

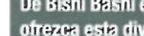
Como puedes ver se trata de un título donde los reflejos y la rapidez mental serán la mayor arma para acabar con tus oponentes. Tendrás que ver si la versión final ha superado ciertos problemas y si sus gráficos son más redondos.



Antes de cada prueba, recibirás información sobre la misma.



Podrás jugar hasta con ocho colegas.


POWER FUTURO

De Bishi Bashi esperamos que ofrezca esta diversión que atesora pero que sus gráficos y su apartado técnico en general suban un poco de nivel.

• PRIMER VISTAZO Los soldaditos quieren invadir el mundo de los videojuegos

ARMY MEN OPERATION MELTDOWN


En la ciudad, también deberás repartir justicia.

Desde la colina se vislumbra mejor el campo de batalla.

FICHA

GÉNERO
Aventura de acción

LANZAMIENTO
Junio

EDITOR
3DO

Una nueva aventura de los soldados de plástico llegará próximamente hasta nuestros hogares. O no, depende del nivel que atesore y, por lo que hemos visto de este CD, la cosa no está para lanzar las campanas al vuelo. Quizá sería mejor que sus creadores dejaran de lado la franquicia del juego y abrieran sus mentes hacia nuevos horizontes del *software* de entretenimiento.

En esta nueva aventura de los plastificados combatientes, éstos deberán entrar en batalla dentro de un juego que se introduce en el mundo de la aventura de acción. Un género del que *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter* son clarísimos ejemplos. La trayectoria de todos los *Army Men* no hacía presagiar nada sorprendente y, una vez echado un vistazo a este CD, esta afirmación se ratifica.

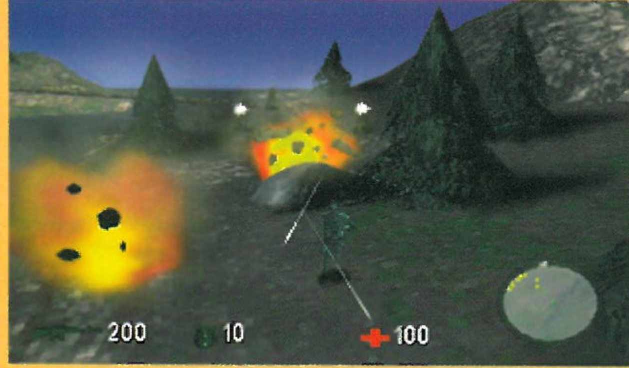
Dividido en objetivos, este juego pretende hacernos sentir el ruido de la batalla y la dureza de las contiendas bélicas. Pero, por el momento, y mucho tendrían que cambiar las cosas, no consigue más que alejarnos del Pad.

Con unos gráficos tridimensionales de lo más austero, una movilidad de lo más raquítica y una jugabilidad invisible, el juego tendría que cambiar mucho para que atrajera al, cada vez más, exigente público de PlayStation.

Además de esta opción de aventura por misiones en que se centra el juego, también podrás participar de la típica modalidad de uno contra uno a pantalla partida. Cuatro escenarios y dos soldados (uno verde, cómo no, y otro marrón), para una opción que sigue demasiado las directrices del juego central, éstas son: falta de jugabilidad y esquematismo gráfico.

Esperemos que lo arreglen pero, es mucho esperar.





La montaña es un excelente terreno de batalla.

POWER FUTURO

Lo cierto es que, una vez visto este CD, las esperanzas de que este juego llegue lejos, son como mínimo una fantasía. Con estos gráficos y esta jugabilidad la cosa tendría que dar un vuelco de 360° y eso parece imposible, aunque, la ciencia avanza a una velocidad estos días...

• PRIMER VISTAZO ¿Disney y una experiencia mágica al volante?

WALT DISNEY WORLD QUEST: MAGICAL RACING TOUR

FICHA
GÉNERO Carreras
LANZAMIENTO Junio
EDITOR Eidos



Jiminy Cricket explica la historia que se desarrolla en el modo Aventura.

Hace apenas un año, *Disney's Magical Racing Tour* no hubiera tenido ningún problema para encontrar una vacante en la categoría de «*karts* locos con pilotos de dibujos animados», pero ahora debe competir con muchos otros títulos del mismo género bien preparados. Por tanto, si pretende alzarse con la victoria, debería ofrecer algo muy especial.

En el modo Aventura, compites contra otros pilotos en circuitos que transcurren por Disneyland, tales como la Space Mountain, el Typhoon Lagoon o Blizzard Beach. También puedes correr contra el crono en el modo Time Trial, e incluso dispones de un modo Versus, en el cual debes competir contra tus amigos. Bueno, tan sólo contra un amigo a la vez, ya que todo apunta a que este juego no contará con un modo para cuatro jugadores.

Si el nombre de Walt Disney anda de por medio, es de suponer que el abanico de personajes será de lo más conocido. Tenemos a Chip, a Dale, a Jiminy Cricket y a algún que otro jugador secreto extraído del salón de la fama de Disney. Cada corredor se diferencia en algo del resto, por lo que nunca dos personajes compartirán el mismo nivel de resistencia, la misma velocidad punta o la misma habilidad para los virajes. Puede que sea un *tour* mágico, pero de novedoso no tiene nada, ya que no incluye nada que no se haya visto antes. No obstante, es divertido a más no poder.

Imagen extraída del circuito Rock And Roll de Disneyland.

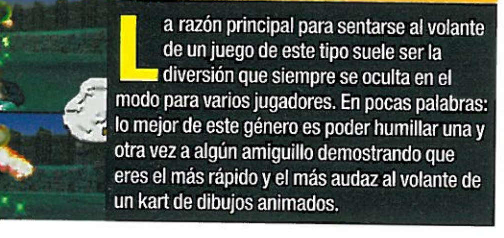


Dentro de esos globos de *Mickey Mouse* hay *power ups*.

POWER FUTURO

Los gráficos son estupendos y brillantes, y los *karts*, las lanchas y los trineos con los que puedes competir, bastante rápidos. Además, el nombre de Disney ya es toda una garantía. Sin embargo, carece de modo para cuatro jugadores. ¡Qué decepción!

LO MEJOR DEL JUEGO



La razón principal para sentarse al volante de un juego de este tipo suele ser la diversión que siempre se oculta en el modo para varios jugadores. En pocas palabras: lo mejor de este género es poder humillar una y otra vez a algún amiguillo demostrando que eres el más rápido y el más audaz al volante de un kart de dibujos animados.

• PRIMER VISTAZO

Muy pronto, seremos héroes...



Wolverine en plena acción.



Los gráficos son un fiel reflejo del estilo de los cómics.

X-MEN MUTANT ACADEMY

FICHA
GÉNERO *Beat 'em up*
LANZAMIENTO 2000
EDITOR Activision



LO MEJOR DEL JUEGO



Sin lugar a dudas, lo mejor de todo es que puedes elegir a un miembro de la Patrulla X para liarte a tortas. Si alguna vez has leído algún cómic de los pupilos del profesor Xavier, te encantará comprobar hasta dónde eres capaz de llegar con Wolverine y compañía.

Hoy en día, muchos jugadores creen que los *beat 'em up* en 2-D están pasadísimos de moda. Todo el mundo sabe que *Tekken* es el que corta el bacalao con sus estupendos gráficos en 3-D y, por lo tanto, los *Street Fighter* y demás ya no se venden como rosquillas.

También hay un montón de jugadores a los que los *beat 'em up* en general no les interesan los más mínimo. Suele ser gente que opina que los personajes de cualquier juego de lucha son muy parecidos entre sí. *X-Men: Mutant Academy* viene dispuesto a demostrar todo lo contrario gracias a su amplio espectro de famosos personajes de la factoría Marvel.

En total hay diez luchadores diferentes, cada uno de ellos con dos o tres trajes, que luchan en diez escenarios distintos. Se ha cuidado mucho el aspecto del juego, y a unos gráficos muy coloristas hay que añadir espectaculares golpes en el aire y movimientos especiales explosivos. Además, podrás practicar tus ataques siempre que quieras gracias al innovador modo Academia. El Profesor X será el encargado de formar héroes de primera mediante duras sesiones de entrenamiento en la famosa Sala del Peligro. El objetivo final no es otro que el de conseguir entrar a formar parte en el poderoso equipo de la Patrulla X.

Así que ya lo sabes. Muy pronto se va a llevar el traje de licra bien ajustado.



POWER FUTURO

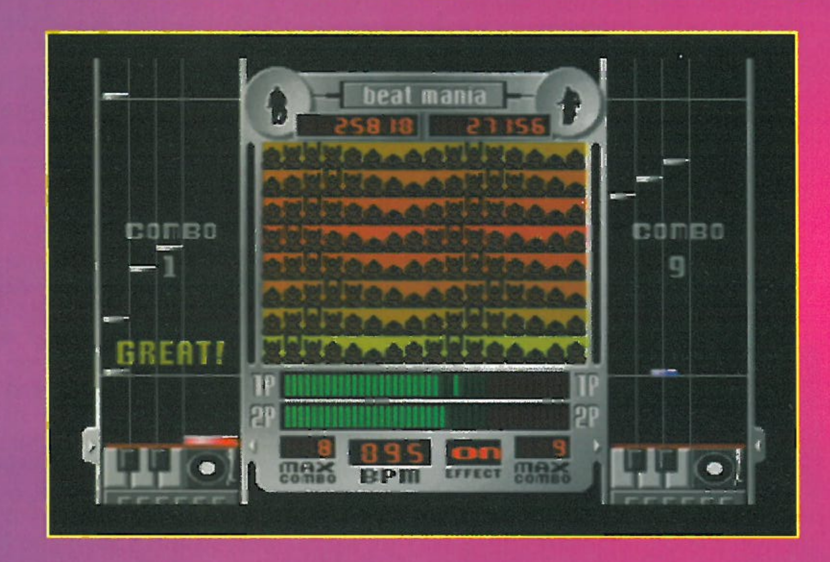
La licencia de la Patrulla X es más atractiva para los fans de los *beat 'em ups* que la mayoría de títulos disponibles. Los súper poderes y los movimientos especiales hacen que la acción sea aún más impresionante, por lo que Activision podría tener entre sus manos un auténtico bombazo.

CONCURSO BEATMANIA

PARTICIPA Y GANA UNA DE LAS 10 CAMISETAS Y 10 GORRAS DE BEATMANIA

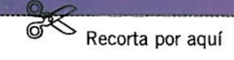






¿Eres un esclavo de la música? ¿Te encanta hacer de DJ con los discos que tienes por casa? Entonces ya debes haber conseguido un ejemplar de *Beatmania*, ¿sí? Pues ahora los chicos de Konami y *Power* sortean 10 camisetas y 10 gorras de *Beatmania*. Ya estás tardando. Vístete con tus mejores galas y... ¡música maestro! ¿Ya has encontrado el papel y el boli? Pues atento a la pregunta que te formulamos este mes, concursa y hazte con uno de estos fantásticos premios.
Esperamos tu carta con la respuesta correcta antes del día 15 de junio.





Recorta por aquí

PW. 37

Cupón de respuesta

¿Hasta cuántos jugadores pueden jugar?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Beatmania*»; REVISTA **Power**
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.





Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 31
No Fear Downhill Mountain Biking
(Codemasters):

Francisco Cortés Arjona (Málaga)
Xavier Soler Gebelli (Barcelona)
Ángel Carmelo Rodríguez Bueno (Zaragoza)
Juan Pascual Luna (Alcobendas, Madrid)
Antonio Vadell Sastre (Calonge, Baleares)
José Miguel Furriel Rodríguez (Córdoba)
Óscar Andreu Mercader (Barcelona)
Pedro Estella Lorente (Zaragoza)
Cristobal Mesa Cuesta (Cádiz)
Hilario García Serrano
(Montornés del Vallès, Barcelona)
Joaquin Palacios Fernández (Molinicos, Albacete)
Josep Mª Galindo Fernández (Rubí, Barcelona)
Daniel Gascón Carroza (Las Roquetas, Barcelona)
Jesús García Ramos (Málaga)
Dimas Megías Carazo (Granada)

Respuesta:
11 circuitos.

Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 33
***Mighty Hits* (Virgin):**
Carlos Larrea Quemada (El Ciego, Álava)
David Herrero Fernández (Madrid)
Raúl Ramsés Blanes Sáez (Valencia)
Marta Castelló Avilleira (Talavera de la Reina, Toledo)
José Carlos López López
(Rincón de la Victoria, Málaga)
Jorge Martín Borja (Valencia)
Mariola Escobar Garrido (Huelva)

Respuesta:
En el Oeste.

CARTAS

Escribe a:
MC Ediciones
Power
Pseo. San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

HABLA EL LECTOR

FFVIII

Hola a todos los que os ganáis el pan en la revista. Os quiero hablar de algo muy serio:
He visto la noticia del chaval de Murcia, J.R., y estoy seguro de que todos la habéis visto también. J.R. ha asesinado (parece una forma de expresión muy cruel, pero así es la cruel realidad) a su padre, madre y hermana. A los cuatro días de la catástrofe, éste asegura estar arrepentido de lo ocurrido y que ahora se siente solo y triste. Mi opinión es que si lo que quería era sentirse solo como Squall, lo que debería haber hecho es irse de su casa un tiempo, sin necesidad de dañar a nadie, pero él lo prefirió así en ese momento. Creo que para matar a tu familia con una katana hay que tener algo más que obsesión por ser alguien, hay que tener mucha fuerza de voluntad para realizar este crimen, no volver a ver a alguien con quien te criaste, quien te dio cobijo y alimentación cuando lo necesitaste.
Aunque todos nos hemos querido parecer a alguien en nuestra infancia, ¿quién no se ha sentido alguna vez Son Goku o Supermán o algún personaje de dibujos animados? Pero lo malo es dejar que esto te afecte psicológicamente y llegue al punto de esquizofrenia o doble personalidad, aunque tener buena imaginación no es malo, yo soy un adolescente y tengo mucha imaginación.
Lo que me parece una vergüenza es lo que han dicho algunos periodistas que sabrán de política o de deportes, pero sobre videojuegos no entienden nada y diré las cosas que han llegado a decir:
- De Squall dicen que es un asesino sanguinario (¡¡mentira cochina!!). Él no quiere lastimar a nadie a no ser que le sea obligatorio.
- Que el chaval llevaba un chandal negro igual que el protagonista del juego (¡¡falso, Squall lleva chaqueta y pantalón!!).
- Un periodista dijo que el juego era «Fantasía Final 8», será el tío ignorante.
- Que el juego era muy sangriento (yo creo que en la única vez que sale un «poquito» de sangre es en la intro del principio, todo lo demás es amor).
- Qué casualidad que sólo pusieron el vídeo de la batalla en la única parte del juego que sale sangre. ¿Por qué no pusieron el vídeo del baile o el vídeo de cuándo te pasas el juego que es gracioso, de amor, pena, etc.? Tarea que yo he realizado en 95 horas.
- Dicen que los juegos de rol afectan porque nos dejan viciados todo el día (yo creo que los RPG son juegos que nos dan algo de fantasía y nos divierten, que es lo principal).
- ¿Desde cuándo Squall usa katana? Pensé que usaba Gunblade (respuesta con ironía).
Si nos ponemos en el pensamiento de estos ignorantes, deberíamos denunciar la serie *Marco* (como mi nombre) porque éste encuentra a su madre muerta y nos puede causar un trauma psicológico; o los *Teletubbies,* por producir un mayor caso de estupidez en la infancia europea. Igual que la denuncia a *Metal Gear Solid* por incitar a consumir drogas o *Pokémon* por producir ataques epilépticos el impact-trueno de Pikachu, no te giba los incultos estos...
Cuando oí la noticia y el comentario de los informativos me entró una mala leche de ver tanta ignorancia unida con incomprensión, que casi me da algo malo.
Perdonen por mi lenguaje pero me ha causado tal enfado que en estos momentos no puedo hablar de otra manera. La verdad, la noticia en sí me ha asombrado muchísimo pero lo que me ha molestado es que haya canales de televisión como Antena 3 en el que vi la noticia que no tengan a nadie que medio pueda comentar estos temas. Adiós y espero que salga en la revista mi comentario porque opino que es más interesante o por lo menos de alguien que entiende más sobre videoconsolas que los periodistas y que ellos se queden para comentar la política y la vida de Rocíito.
Marco Antonio Chichurri Regife (Sevilla)

Varias cosillas:
1. No te ofendas, pero... no utilizas adecuadamente el término «periodistas». Un «periodista» no cuenta lo primero que se le ocurre en los medios de comunicación, con un tercio de los datos necesarios, sin contrastar ni uno de ellos y sin tomarse la molestia de pensar en lo que hace. Eso es lo que hace «alguna gente» de Antena 3. Los «periodistas» no se parecen en nada a esa «gente».
2. Fue el *ilustre* Matías Prats quien soltó el título con la primera palabra en castellano y la segunda en inglés, pero lo de la corrección en la pronunciación o la comprobación de datos como un título, no parecen tener demasiada importancia



EL RINCÓN DEL LECTOR

Bienvenido a la sección de cartas. A pesar de los millones de cartas que recibimos cada día (por correo ordinario o por email), todavía nos queda un hueco para que puedas escribirnos y decirnos lo que piensas. Además de los temas habituales como dudas, sugerencias, preguntas y respuestas, te está esperando la subsección denominada *Forum Play*, en la cual podrás vender o cambiar tus juegos, revelar tus trucos y secretos, dar a conocer las excelencias de tu club, mostrarnos tus dotes artísticas o explicar lo que se te ocurra. Es tu turno.







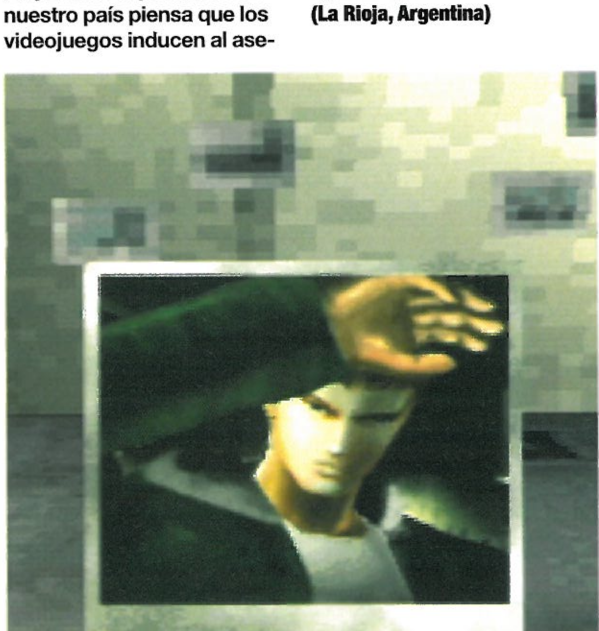




comparadas con, por ejemplo, la audiencia.
3. Es absolutamente imposible justificar un asesinato, y cuando alguien asesina a una persona es que sencillamente está mal de la cabeza. Lo que aparentemente nadie en Antena 3 advierte es que la locura y los asesinos existían ¡incluso antes que los videojuegos! ¿Cómo será eso posible? Si los señores a los que llamas «periodistas» hubieran sido mínimamente profesionales, habrían explicado cuál era la actitud del muchacho, qué tipo de cosas le interesaban (*además* de los juegos) y, especialmente, qué declaró él después del asesinato múltiple: que no había tenido nada que ver con el juego. Un policía encontró *FFVIII* en la habitación del chaval, se lo dijo a un «periodista» de Antena 3, y un presentador soltó su versión de los hechos (con la pronunciación típica de su canal de televisión).
En fin, que ya no hay remedio. Una vez más, la inmensa mayoría de la población de nuestro país piensa que los videojuegos inducen al asesinato. Quienes sobreviven a esto, mueren a causa de que los juegos inducen también al consumo de drogas. Y, para los pocos que aún aguanten en pie incluso drogados, está la PS2, que sirve para controlar desde casa toda la flota de misiles Tomahawk de la armada americana.

AYUDA

Hola,
Estoy escribiendo porque tengo un problema con la guía de *Dino Crisis* (*PSP*.31). Todo va muy bien hasta que llego a los seis paneles que conforman el puzzle de la tubería. El puzzle lo consigo armar, el problema es cuando subo la escalera y abro la puertas. Inmediatamente al entrar a la sala aparece una secuendia de vídeo donde un dinosaurio volador me levanta y me suelta en una especie de «ventilador» donde no hay forma de salir con vida. Por favor, explíquenme cómo hacer para que no suceda esto o cómo salir con vida de allí.
Gracias anticipadas,
Agustin Oyola
(La Rioja, Argentina)



Fíjate bien en la secuencia de vídeo, porque cuando el pterodáctilo te ataca, se te cae el arma. Se ve en el suelo el brillo de una escopeta. Tienes que correr hasta ella y liarte a tiros con el bichejo, evitando sus ataques sin parar de correr. No debería costarte mucho acabar con él.

SURVIVAL HORROR

Buenas,
No voy a empezar con eso de que sois los mejores porque es muy vulgar y ridículo. Lo primero de todo es sobre los piratas. Si está prohibido grabar juegos, CD de música y juegos de ordenador, ¿para qué venden grabadoras? Es estúpido.
1. Quisiera saber si hay más juegos de *survival horror* aparte de *Dino Crisis*, *Silent Hill* y los *Resident*.
2. ¿Para cuándo *Resident Evil Survivor*?
3. ¿Sacarán *Dino Crisis 2*?
4. Si alguien encesita ayuda en *Silent Hill*, *RE3*, *Spyro 2*, *Medievil*, *Mission: Impossible*, *Soul Reaver*, *Dino Crisis*, *Ape Escape*, *Driver* o *Toy Story 2*, que escriba a esta dirección:
Iván Gallardo Salvador
C/ Reyes de Navarra, 24, 7º derecha
01013 Vitoria (Álava)
Volveré.

Las grabadoras se venden porque su fabricación y venta no está prohibida, claro. ¿Y para qué sirven, además de para piratear juegos? Pues, sencillamente, para grabar cosas. Cada vez, los archivos de imagen y sonido se utilizan con más frecuencia en ciertos entornos laborales, y formatos como el ZIP, los disquetes y los discos ópticos se han quedado pequeños. Mucha gente necesita grabadoras de CD para trabajar, aunque no lo creas. Lamentablemente, quienes más las utilizan ya sabemos quiénes son...
1. *Fear Effect* es casi como un *RE*, pero sin *zombies*. *RE Survivor* es casi como un *RE*, pero con pistola, corto y con muchos fallos. *Alone in the Dark 4* será también como un *RE*, pero no sabemos cuánto le falta para estar listo. Y *Silent Hill 2* ya está en fase de desarrollo, pero saldrá para PS2. Sabemos que hay unos cuantos títulos de terror en desarrollo para PSX, pero falta tiempo para que salgan a la venta. Os mantendremos informados, prometido.
2. *Resident Evil: Survivor* ya está a la venta. Si el control hubiese sido más competente, habría resultado un juegazo estupendo. ¡La idea de controlar tú mismo a tu personaje en un juego de pistola es fabulosa!
3. Los chicos de Virgin tienen previsto poner a la venta *Dino Crisis 2* a finales de noviembre de este año. Falta tanto...
4. Recibido.

EL PROYECTO DE LA BRUJA DE BLAIR

Hola amigos de *PSP*,
Me llamo Dani y os quería hacer unas preguntillas:
1. ¿Saldrá (y si sale, cuándopara Play) *El proyecto de la bruja de Blair* y *Austin Powers*?
2. Dadme vuestra opinión sobre *Tony Hawk's*.
Bueno, me despido. Gracias a la mejor revista de Play del mercado,
Daniel Jiménez de la Vega
(Sevilla)

1. Sí, se están programando juegos de PlayStation basados en las dos películas, pero no sabemos nada sobre ellos por ahora.
2. Es una maravilla, aunque le faltan cuadros por segundo en casi todos los escenarios (demasiado grandes y detallados para nuestra pequeña consola). Suponemos que *Tony Hawk's Pro Skater 2* será capaz de solucionar ese problemilla.

RE3

Hola *PSP*,
No sé si comprarme *RE3* o *FFVIII*. ¿Cuál me recomendáis? He pedido consejo a varios amigos pero no tienen ni idea. Espero que publiquéis pronto mi carta. Es la primera que os mando, pero en la revista la gente se queja que las mostráis demasiado tarde. Gracias,
Edgar Solla González
(Gariezo, Cantabria)

***RE3* no es muy distinto de los dos juegos anteriores, la verdad, aunque retoma algunas de las cosas que tanto nos gustaron de la primera parte. En cualquier caso, la elección está clara: *FFVIII*, si te gusta el rol.**

SIMULADORES DE CARRERAS

Hola amigos de la gris,
Me gustaría que me contestarais a unas preguntas o me dijerais algunos truquitos.
1. Tengo un juego que se llama *Tombi* y por más que me lo intento pasar no consigo nada, ¿qué puedo hacer?
2. ¿Qué juego es mejor: *Gran Turismo 2*, *Ridge Racer 4* o *Vanishing Point*?
3. Me gustan mucho los simuladores de carreras y me tengo que decidir entre *Colin McRae 2*, *Rally Championship* y *V-Rally 2*, ¿cuál me aconsejáis?
4. Me gustan los Pokémon y me dio mucha rabia que sacaran el juego para Nintendo 64 y para PlayStation no. ¿Lo sacarán algún día?
5. Tengo *Gran Turismo 2* y pienso que es un juego algo difícil y largo. ¿Se puede hacer algún truco para acabar antes?
6. *GTA2* es un juego aburridísimo, ¿qué puedo hacer para que se anime?
Gracias por atender mis dudas,
José David Tornero García
(Jaraiz de la Vega, Cáceres)

1. ¡Tener mucha paciencia! El principal problema de *Tombi* y *Tombi 2* es que sus puzzles son absolutamente ilógicos, y su orden muy impreciso. Lo mejor que puedes hacer cada vez que te pierdas es retroceder y volver a hablar con todos los personajes que encuentres en los niveles anteriores. Muchas veces, necesitas más adelante un ítem y pasas de largo sin conseguirlo, para volverte loco horas más tarde. Es terrible...
2. *GT2* es una pasada, como simulador; y *RRT4* también, pero como arcade (todo lo contrario). *Vanishing Point* es un adversario menor. En todo caso, *RRT4* y un *GT* (cualquiera de los dos) son un par de títulos que siempre deberían acompañar a la gris. No tener uno de ellos sería como... ¡como no tener mando! Inadmisible.
3. Ninguno de los tres: *Rally Masters*.
4. No, jamás: son propiedad de Nintendo (sí, los dibujos también, y los muñecos, y las maquinitas, y las camisetas, y las pegatinas...).
5. ¡Es que los simuladores tienen que ser largos! Pero tranquilo, que no eres el único que no puede completarlo: nadie podría hacerlo. Necesitarías toda una vida para conseguir todos los coches y ganar todas las carreras, es imposible.
6. Sólo se nos ocurre que pintes el CD con rotuladores de colores... *GTA2* es como es: a quienes les gusta, les parece de lo más marchoso; pero quienes no lo tragan, no lo tragan. El hecho de que *GTA2* te parezca tan aburrido y *GT2* tan largo son una garantía absoluta de que te apasionarán *RRT4* y *Wip3out*.

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE











































Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 400 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA, LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐
18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐
30☐ 31☐ 32☐ 33☐ 34☐ 35☐ 36☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

A FONDO

JUNIO 2000 : NÚMERO 37

LOS ANÁLISIS QUE PUEDES CREER

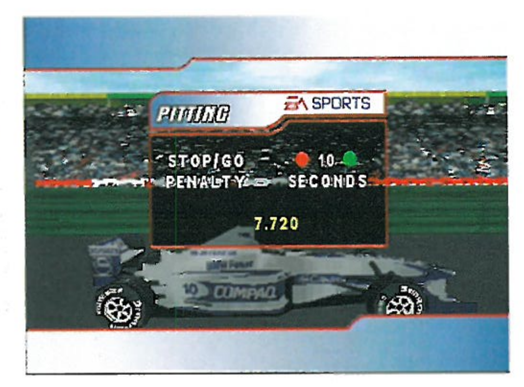
ESTE MES

CÓMO PUNTUAMOS

En la redacción de *Power* para analizar un juego, lo jugamos hasta que lo acabamos. A no ser, que sea tan malo que no merezca la pena. En ese caso, lo dejamos para torturar a nuestra directora.
Si soliamos analizar los juegos dándoles anteriormente una nota en forma de porcentaje —de 0 a 100—, pero a veces en la redacción se hacían verdaderos debates, por ejemplo, entre los que querían que un juego tuviera un 83% o si por el contrario merecía un 85%, cuando la diferencia es mínima. Es por eso, que hemos decidido volver al anterior sistema del 0 al 10, que quizá también os facilita la compra de un título u otro en momentos de duda.
Disfruta de los análisis...







F1 2000

Banderazo de salida para el primer título de F1 de EA

Cómo es que no se le había ocurrido antes a nadie? En lugar de jugar a una temporada de F1 cuando ya está a punto de acabarse (momento en el cual suelen aparecer este tipo de juegos), sería mucho mejor poder conducir los bólidos y competir en los circuitos al tiempo que avanza la temporada automovilística real. Y eso es exactamente lo que EA ha hecho. Tan sólo por esta razón, ya se puede asegurar que está muy por encima de cualquier otro simulador de F1 que haya existido hasta la fecha.

No solemos hacer afirmaciones de este estilo, pero es que nos encontramos ante un deporte que pedía a gritos el tratamiento que EA Sports suele dar a sus juegos, ya que si algo caracteriza la F1 es el *glamour*. Y podemos asegurar que no nos han decepcionado. La presentación es de lujo, desde las retransmisiones televisivas hasta las repeticiones o los patrocinadores auténticos que se anuncian en los monoplazas. Así pues, y por lo que se refiere a su aspecto, no hay duda que se merece un diez sobre diez. El perfil de los coches es sólido, y los escenarios que rodean a los circuitos, creíbles. En pocas palabras, si eres un seguidor de la Fórmula 1 y no te pierdes una sola de las carreras los domingos, seguro que reconocerás los circuitos nada más verlos. Es así de bueno, de verdad.

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Visual Sciences
¿Qué más ha hecho?
F1 '98
¿Quién es el editor?
EA Sports
¿Quién es el distribuidor?
Electronic Arts
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Dual Shock, Volante

DESAFÍO VISUAL

Pero, ¿en qué se diferencia del *F1 '99* de Psygnosis? ¿Y del decepcionante *F1 '98* de Visual Sciences? Bueno, la verdad es que los chicos de VS se merecían un abucheo, ya que la entrega del 98 no era más que una sucesión de despropósitos sin fin; coches que parecían del Lego, un manejo horripilante y una sensación de trabajo mal hecho generalizada. Cuando nos enteramos que EA iba a contratar a esta gente para producir un juego de F1, en la redacción de *Power* se escuchó más de una risotada socarrona. Pero no nos avergüenza admitir que, en esta ocasión, estábamos equivocados.

Por lo que se refiere a *F1 '99*, el salto cualitativo tampoco es tan abismal, pero sí lo suficiente como para valga la pena hacerse con un ejemplar de *F1 2000*. Si dejamos a un lado la oportunidad única que tienes de meterte en el pellejo de De La Rosa o Gené, o de zumbar por

LA LIGA DE LOS CAMPEONES

Las carreras rápidas son una caña, pero sin duda el Campeonato de F1 propiamente dicho es el que se lleva el gato al agua. Coloca un nivel de dificultad bien alto en la pantalla de opciones, accede a las sesiones clasificatorias y comienza tu caza implacable de puntos o tu reto personal de adelantar a Schumacher.





¡Vaya! Como nos decidimos por el nivel experto, en las sesiones de entrenamiento no hemos quedado demasiado bien.



Es real como la vida misma. Los más malos siempre acaban entre los últimos.





¿Y ahora qué vas a hacer con tres ruedas?



AL GUSTO

La pantalla de ajuste del vehículo que ha diseñado EA es tan sencilla que, posiblemente por primera vez en un juego de carreras, alguien se decida a utilizarla. Puedes cambiar múltiples partes del coche, y hay una barra en la parte inferior que te indica cómo afecta tus trasteos a, pongamos por ejemplo, la estabilidad. Incluso te dice en qué circuitos serán más efectivos esos cambios, hecho que te puede resultar de gran ayuda para efectuar cambios rápidos antes de las vueltas clasificatorias para conseguir mejores tiempos por vuelta.



GRAN MOMENTO

Uno de los mejores momentos de *F1 2000* es la opción de repetición. No debes pulsar pausa y destacar la selección de repetición de tu agrado, sino pulsar con suavidad el botón Triángulo y disfrutar de tu última maniobra de adelantamiento con todo lujo de detalles.



A pesar de que has derrapado y perdido toda opción de puntuar, vale la pena observar las imágenes. La cámara dinámica hace que hasta los malos momentos parezcan menos malos.



Adelantar a los rivales en las curvas cerradas es lo mejor que se ha inventado.



Monza en uno de los nuevos Jaguar, lo que merece la pena destacar son algunos pequeños detalles. Las sesiones clasificatorias son, en esta ocasión, tan tensas como en la vida real: no hay nada tan emocionante como conseguir la *pole position* para, acto seguido, perderla a manos de Schumacher cinco minutos antes del final de los entrenamientos y, en un último esfuerzo, intentar recuperarla realizando una última vuelta a velocidades vertiginosas para reconquistar de nuevo el primer puesto en la parrilla de salida. Quizá sea





tuya por apenas dos milésimas de segundo, pero también puede que te salgas de la pista en el último suspiro y pierdas todas tus posibilidades. Todo depende de ti.

Esa es precisamente una de las ventajas de *F1 2000*. En realidad, «todo depende de ti»; si quieres ajustar los alerones para conseguir una mayor punta de velocidad, puedes hacerlo; si prefieres crear tu propia estrategia para reponer combustible, adelante. Y, por el contrario, también puedes prescindir de todos estos detalles, colocarlo todo en automático y, a pesar de todo, pasártelo pipa rugiendo por esos conocidísimos circuitos de todo el mundo, los cuales, al contrario que en casi todos los juegos de F1, no son de libre acceso desde el principio. Es un juego al que resulta tan fácil adaptarse, y con el que resulta tan fácil engancharse, que antes de que te des cuenta estarás emulando las proezas de Schumacher con un estilo que para sí quisiera el alemán.

AUTÉNTICO

Y, por supuesto, también tenemos la competición propiamente dicha. Sigue nuestro consejo y prueba la extravagancia a 16 vueltas activando daños, cambio de neumáticos, paradas en boxes y banderas. La sensación de que estás tomando parte en algo real cuando un neumático queda hecho trizas y te ves obligado a parar en boxes antes de tiempo, de modo que tu estrategia para repostar se va al garete, es inmensa. Menos mal que, al contrario de lo que sucede en otros juegos de F1, este modo Simulación no es tan difícil de dominar, y la tensión mientras corres durante 25 minutos seguidos va aumentando segundo a segundo. Al final, necesitarás un descanso entre carrera y carrera, porque es realmente agotador.

Llega el momento de hablar de uno de los pocos fallos de *F1 2000*. Como no elijas un nivel de dificultad bastante alto, cualquiera que en su vida haya probado algún juego de F1 será capaz de sacar una vuelta entera de ventaja al resto de corredores ya en la primera carrera. Hay algún que otro inconveniente (al principio de cada carrera, y ante la aglomeración de vehículos, la acción se ralentiza un tanto, y parece como si a tu monoplaza lo rodeara un extraño campo magnético, ya que el resto de bólidos hacen todo lo posible por apartarse de tu camino). Sin embargo, cuando vayas a por algún rezagado, te costará horrores adelantarlo. Aunque parezca extraño, tampoco aparece ninguna escena de podio cuando ganas una carrera, ni siquiera se escucha el himno nacional o algo por el estilo.

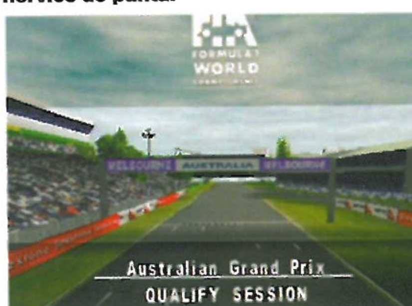
Evidentemente, ningún juego es perfecto. El modo para dos jugadores es pasable, y el modo arcade bastante divertido si lo que buscas es acción rápida y concisa. Pero el modo Simulación es el principal en *F1 2000*, y ese sí que es brillante. No dudes en comprarlo, porque dispondrás del mejor juego de F1 para PlayStation. Así de sencillo.

AYUDA

Una pequeña pista para clasificarte: si bien en la vida real te llevaría más tiempo (ya que debes dar una vuelta exterior), justo hacia el final de la sesión puedes intentar una vuelta rapidísima de inmediato. Los coches del ordenador no pueden hacerlo, con lo que gozas de una gran ventaja.

CLASIFICATORIAS

¿Sueles ir directamente a las carreras cuando juegas con un título de F1? Cómprate *F1 2000* y descubrirás que la sesión clasificatoria de una hora es una de las partes más emocionantes (e importantes) de todo el juego. Puedes acelerar los trámites para que no dure una hora, pero la tensión que produce comprobar que alguien ha superado tu mejor tiempo por vuelta justo en el último instante, te pondrá los nervios de punta.



Antes de comenzar, podrás ver una panorámica de los boxes. A continuación, ¡a volar!



Puedes elegir entre una vuelta fuera de tiempo, una vuelta dentro de tiempo o una vuelta relámpago. O bien puedes ir a por la vuelta relámpago directamente.



La presentación es clavadita a la de la tele. Nunca un juego de F1 había parecido tan real, con todos los nombres de los patrocinadores, los tiempos por vuelta... No falta nada. Lo único malo de *F1 2000* es su ralentización cuando hay muchos coches en pantalla.



Puede que, después de todo, estuviéramos equivocados al aconsejar a la gente que coloque el nivel de dificultad más alto desde el principio.

ALLÁ VAMOS MÓNACO

Para saber si el manejo de un juego de F1 es el adecuado, no hay nada mejor que probar el circuito de Montecarlo. Estamos encantados de anunciar que, aparte de cierta ralentización en ocasiones, apenas si puede hablarse de fallos técnicos. El circuito está tan bien representado que, si lo conoces a fondo, no tendrás que preocuparte por reducir a la salida de según que virajes. No obstante, cuidado con la primera curva a la derecha: ¡es de órdago!









LOS RECIÉN LLEGADOS

Empieza una temporada nueva, y no te debes perder ninguna de las novedades que se verán a lo largo del 2000. Ya desde el principio podrás colocarte al volante de uno de los monoplazas de la escudería Jaguar o competir en el recién incorporado circuito de Indianapolis Grand Prix.









MEJOR QUE F1 '99 PEOR QUE GRAN TURISMO 2

POWER NOTA



Poder disponer de los bólidos, los pilotos y los circuitos auténticos ya desde el principio de una temporada nueva es bastante revolucionario. Si a esto le añadimos una experiencia al volante sólida y emocionante, tenemos una fórmula ganadora. F1 2000 es súper entretenido, y sólo la ralentización de que adolece en ocasiones lo priva de la puntuación máxima.

9



El aspecto de los vehículos es magnífico.



La conducción es fina y muy intuitiva.

POWER JUEGO DEL MES

MICHELIN RALLY MASTERS

Poco ruido, muchas nueces

FICHA

¿Disponible?
Mayo
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Digital Illusions
¿Quién es el editor?
Infogrames
¿Quién es el distribuidor?
Infogrames
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Pad analógico, Dual Shock
¿Página Web?
www.infogrames.com

Mientras los amantes del motor suspiran por la esperada reaparición en la escena consolera de la segunda parte de *Colin McRae*, Infogrames se saca de la chistera un título que, protagonizado por los coches de *rally*, convierte todo lo anteriormente visto en un juguete de feria. Codemasters deberá trabajar muy duro para que su esperada secuela supere a este maravilloso y sorprendente *Michelin Rally Masters*.

Infogrames demostró hace unos años que podían crear excelentes juegos de conducción. *V-Rally* fue la piedra filosofal que permitía soñar a los amantes del volante con futuros y esperanzadores programas de conducción. Luego llegó Codemasters con su increíble *Colin McRae* y sentó los cimientos de cómo debía ser un juego de *rallies* para PlayStation. El contraataque de Infogrames sobrevino con la secuela de *V-Rally*, pero la cosa se quedó en una buena puesta al día de la primera entrega que no llegó a inquietar el reinado de Colin. Y, cuando parecía que sólo debíamos esperar a la nueva entrega del juego de Codemasters, ¡tachan! aparece este CD de Infogrames y se coloca por delante en esta durísima batalla por el primer puesto entre los especialistas del barro y las curvas cerradas.

MÁS COMPLETO QUE NADIE

Estamos ante un juego que se centra, básicamente, en el campeonato independiente llamado Carrera de Campeones, que tiene lugar en las Islas Canarias una vez terminado el campeonato mundial. Los mismos corredores del campeonato del mundo se enfrentan a otros corredores cuyos vehículos corren por circuitos separados, pero que tienen la misma longitud y al mismo tiempo. Ésta es la divertida e intensa prueba central que transcurre en un solo circuito. Pero la cosa no acaba aquí. Digital Illusions ha dotado al juego de tres acontecimientos más que convierten *Rally Masters* en el juego de *rallies* más completo de todos los vistos hasta la fecha.

Para ello existen tres modalidades de juego (sin incluir la dedicada a dos jugadores). La primera es la llamada Campeonato Rally Masters que es igual que la Carrera de Campeones pero sitúa la acción en varios países (Suecia, Italia, Inglaterra, etc.). La Copa Challenge está inspirada en las pruebas de *V-Rally* donde cuatro coches compiten en un mismo circuito largo y lleno de dificultades. Por último, tenemos el Trofeo Rally Masters en el que correremos contra el crono, de la misma manera que lo hacíamos en *Colin McRae*.



También podrás apreciar a los pilotos y copilotos. ¡Qué pasada!

Como puedes ver, la cantidad de pruebas parece no tener fin, pero si, además, le sumamos 17 modelos de coches divididos en tres categorías, el interés sigue en aumento. El juego incluye también fichas de los corredores y explicaciones de los circuitos. Esta información está perfectamente traducida y doblada al castellano. ¿Alguien da más?

MÁS BONITO QUE NINGUNO

Hemos dejado el apartado técnico para el final, ya que se trata de una verdadera maravilla.

CADA CUAL A SU MANERA

Las características particulares de cada coche son más palpables que en la mayoría de títulos de carreras. No es lo mismo correr con un Toyota Celica que usar un Lancia Delta Integrale.



Cada vehículo permite un tipo de conducción determinada.



Con este coche, alcanzarás velocidades de vértigo.



Las repeticiones son una buena escuela para aprender los trucos de la conducción más salvaje. Préstales mucha atención y conocerás mejor a tu vehículo.

POWERNOTA

Michelin Rally Masters *llega directamente al primer puesto. Supera con creces todo lo visto con anterioridad dentro del género de conducción de rallies. Lo tiene todo, variedad, un apartado técnico fascinante y miles y miles de detalles fantásticos.* Colin 2 *lo tiene bastante difícil.*

PlayStation

10

ESTATE BIEN INFORMADO

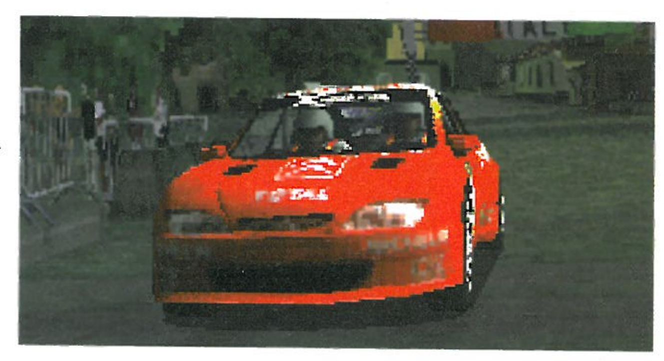
El juego incluye un montón de información con respecto a los conductores, a los vehículos y a los diferentes circuitos. No te pierdas ni un detalle ya que te será de gran ayuda para lograr la victoria final.



Antes de cada carrera, recibirás información detallada de cada vehículo. Ideal para una mejor conducción.



El viento, que mueve los árboles, también te lo pondrá difícil.



No sólo correrás por las Canarias. Italia también cederá su histórico asfalto.

Una vez empezada la carrera no podrás apartar los ojos de la pantalla. Ante ti aparecerá un mundo perfectamente recreado. Coches con todos los detalles posibles, conductores, copilotos, pegatinas, alerones, llantas y todo lo que suponemos, imaginamos y deseamos que tenga un vehículo de *rally*.

Pero cuando nos ponemos a los mandos de estos vehículos, la cosa todavía es mejor. La conducción es tan perfecta, tan intuitiva y realista que permite realizar los movimientos más espectaculares y los giros más cerrados que jamás hayamos realizado en un juego de *rally*. Todo esto está apoyado por unas increíbles cámaras que siguen la acción a las mil maravillas.

Y qué decir de los decorados. Detalles como la nieve, la lluvia, el polvo y demás efectos, adquieren en *Rally Masters* el calificativo de soberbios. Cuando te acerques a los fondos, que se generan de manera sensacional, podrás apreciar las perfectas tres dimensiones con las que se han construido estos espacios.

Por último, destacar la increíble inteligencia con la que se ha dotado a los conductores de la CPU, que te obligarán a entrenar y a practicar como un loco para ganar algún campeonato. Pero no te angusties, te lo pasarás en grande practicando y entrenando, ya que una vez que caiga en tus manos esta maravilla no podrás dejar de jugar y jugar y jugar y jugar y jugar y jugar...

Seguro que *Colin McRae 2* estará muy bien, pero se abre un atisbo de duda respecto a que pueda llegar a la altura de esta maravilla que Infogrames ha regalado a nuestros sentidos.

FÍJATE BIEN

En todo el aspecto que ofrece el juego. Coches perfectos, decorados fantásticos, efectos fascinantes y conducción maravillosa para un título que marca un punto y aparte en el mundo de la conducción.



Efectos de luces, decorados detalladísimos y pegatinas a mogollón en este CD.



NEEDFORSPEED PORSCHE 2000

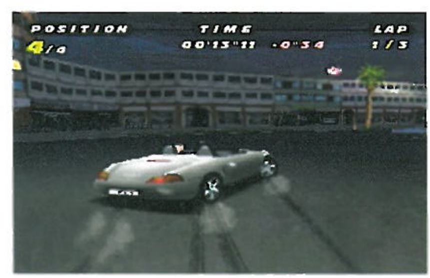
Dos clásicos unidos por la carretera

FICHA

¿Disponible?
Mayo
¿Cuánto cuesta?
8.490 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Electronic Arts
¿Qué más ha hecho?
Need For Speed 3
Need For Speed 5
¿Quién es el editor?
Electronic Arts
¿Quién es el distribuidor?
Electronic Arts
¿Cuántos jugadores?
1-4
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad analógico, Multi-Tap
¿Página Web?
www.ea.com

EVITA PROBLEMAS

Pasa por la factoría de conductores. Es la mejor manera de dominar estos potentes vehículos.



Estos coches brillan con luz propia en plena noche.



Que levante la mano quién haya conducido un coche como éste en los últimos 300 años.





Nada mejor que un buen entrenamiento para no sufrir estos percances.

Hace mucho tiempo alguien inventó una frase que hoy día sigue teniendo mucha vigencia. Este dicho rezaba lo siguiente: *La unión hace la fuerza*. Por lo visto, Electronic Arts ha decidido hacer caso de esta máxima para crear una nueva secuela de una de las sagas de conducción más conocidas y celebradas —en alguna ocasión— dentro del mundo del entretenimiento consolero. Para ello se ha apoderado de los derechos de una de las compañías automovilísticas más importantes del planeta: la alemana Porsche. ¿Quién si no sería capaz de sacar el máximo partido a una licencia de esta índole que no fuera EA?

Los amantes de la conducción plácida o de la intensa competitividad y los fans de los vehículos de lujo tenemos la oportunidad de aunar ambas aficiones en un CD que muestra muy buenas formas e intenciones pero que no llega a la altura de los grandes de la conducción. Parece que EA ha vuelto a quedarse a un pasito de los gigantes del género.

PARA MITÓMANOS

El título que ahora nos ocupa es un claro ejemplo de la unión de promoción y diversión. En él se encuentran casi todos los elementos reconocibles de la saga *Need For Speed* tales como opciones, decorados y menús. Pero en esta ocasión se ha añadido el elemento del «merchandising» y de la promoción de la marca Porsche. Esto podría ser criticable ya que un videojuego no es «un anuncio» pero, en este caso, nos encanta ya que, ¿cuántos de nosotros tenemos la posibilidad de conducir un Porsche en nuestra vida cotidiana? Además, el acabado es tan bueno que merece nuestra máxima aprobación.

Mientras juegas, y sobre todo mientras esperas, aparecerán ante ti vídeos promocionales o fotografías estáticas de algunos modelos clásicos. Esta promoción se hace patente en una opción de vídeo que te permite hacer un repaso de la historia de esta factoría de vehículos. Todo ello, eso sí, recreado con muy buen gusto y con melodías de lo más agradable.

Incluso conocerás a alguno de los mecánicos de la casa en las opciones de entrenamiento. Si te gusta esta marca, con este juego saciarás tu sed.

AYUDA

La posibilidad de jugar cuatro jugadores simultáneos añade al juego un plus de diversión. Ve directo a Carrera Rápida.

GRAN MOMENTO

Como no podía ser de otra manera, en este título podrás ver el vídeo de la historia de Porsche, con un repaso desde los orígenes de este mítico fabricante de vehículos de lujo.



Desde los primeros vehículos podrás disfrutar de la historia de Porsche.

MEJOR QUE NEED FOR SPEED 5 PEOR QUE GT 2



POWER NOTA



Need For Speed 6 es un excelente título de coches lleno de opciones, cargado de velocidad y aderezado con buenos gráficos. Además, tiene la licencia de Porsche que todavía lo hace más grande. No es GT ni Ridge Racer pero le falta muy poco.

A FAVOR
- + LICENCIA PORSCHE
- + MUCHAS OPCIONES
- + BUEN APARTADO TÉCNICO

EN CONTRA
- - LE FALTA SOLIDEZ
- - ALGUNAS CURVAS SON DIFÍCILES DE TOMAR

8

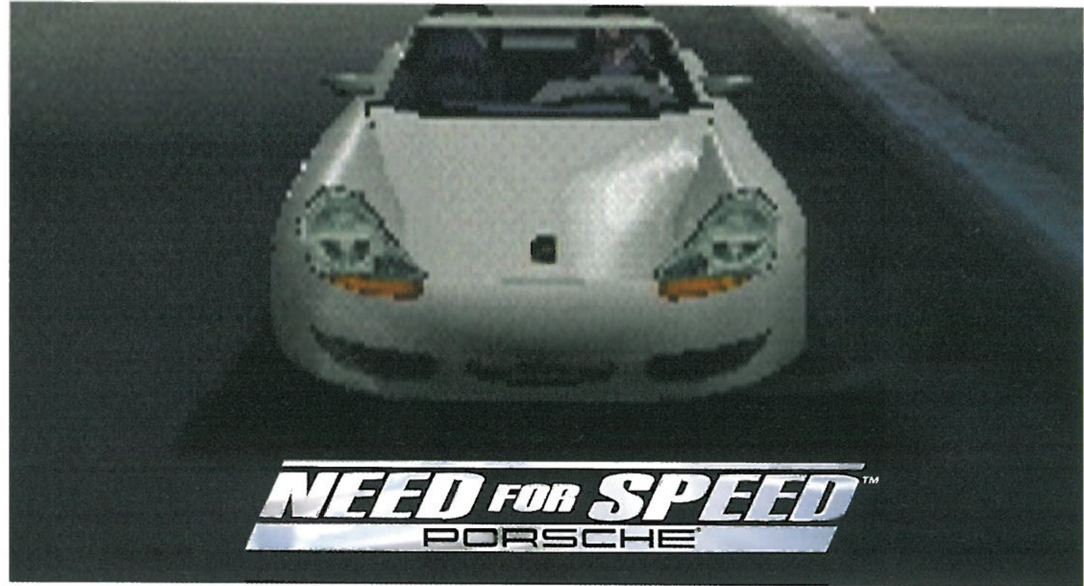




Los modelos más recientes también aparecen en el CD.



Parece que el 933 aguanta todos los terrenos.



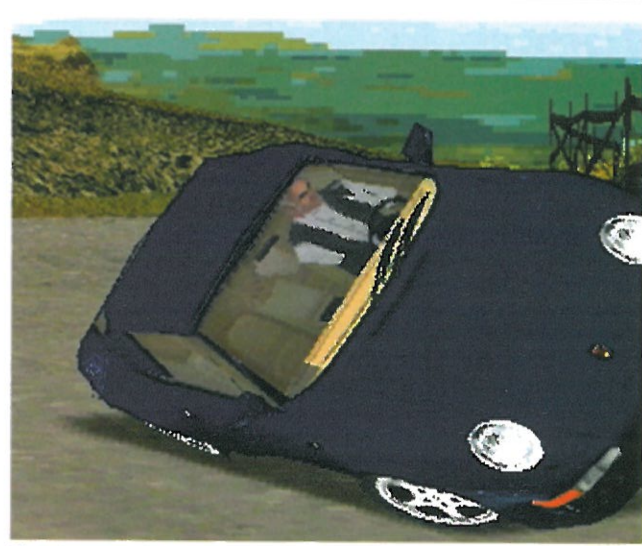
La carrera está a punto de empezar. Los bólidos están preparados.

PASEMOS A LA ACCIÓN

La estructura del juego sigue la establecida por sus antecesores. Tienes unas cuantas maneras de afrontar las carreras. En *Need For Speed 6* se mantienen el modo Persecución (en el que un vehículo escapaba de la pasma), la modalidad Time Battle y un nuevo modo de juego que te obliga a perseguir a un número determinado de vehículos en el menor tiempo posible y por un circuito abierto. Todas estas opciones permiten, además, la participación de cuatro jugadores simultáneos gracias a la pantalla partida. Una posibilidad que, si bien pierde en el ámbito gráfico, es la mar de divertida e intensa.

Ahora es momento para fijarnos en la parte central del juego. Una parte en la que se unen perfectamente simulación, promoción y velocidad. Es la opción llamada Evolution. En ella deberás comprar coches (19 nuevos y ocho de segunda mano, en un principio) y ganar 24 trofeos entre tres competiciones: dos de turismos y una tercera de coches de carreras. Una vez conseguidos estos trofeos, pasarás a una nueva fase en la que la dificultad y las nuevas opciones abrirán un nuevo horizonte de entretenimiento ante ti. Esta opción de juego es la más recomendable para jugar solo y te obligará a pasarte muchas horas delante del volante de un flamante 911 Carrera o quizá ante un 550 Spider.

Si el entretenimiento está asegurado, el apartado técnico le sigue muy de cerca. Estamos, sin lugar a dudas, ante la mejor versión de la serie. Los paisajes —que recuerdan bastante a los de anteriores entregas— están perfectamente detallados y se mueven a la perfección. Lo mismo que sucede con los vehículos; conducir cada uno de los modelos te obligará a adaptarte a sus características, pero una vez logrado podrás alcanzar velocidades de vértigo y realizar trompos súper espectaculares. No se trata de *GT* pero pocos juegos pueden compararse a *Need For Speed 6*. Lástima que tengamos la sensación, como en alguno de los anteriores juegos de la saga, que al juego le falta algo de solidez para llegar hasta lo más alto del género. De todas formas, es un excelente título que gustará por igual tanto a los amantes de la conducción como a los mitómanos empedernidos. Muy buen trabajo.



Menudo problemón está sufriendo este conductor.





VANDAL HEARTS II

Konami demuestra cómo hay que hacer un RPG

FICHA

¿Disponible?
Junio
¿Cuánto cuesta?
N/D
¿Quién es el desarrollador?
Konami
¿Qué más ha hecho?
Metal Gear Solid
ISS Pro Evolution
¿Quién es el editor?
Konami
¿Quién es el distribuidor?
Konami
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.konami.com

El principal problema de los juegos de rol es que sus sistemas de combate suelen ser un poco chapuceros. *Grandia*, *Saga Frontier* y *Final Fantasy* son juegos estupendos, pero serían aún mejores si incorporasen un poco de estrategia y táctica.

Éste es un defecto que ni siquiera los imaginativos y espectaculares ataques (mágicos o no) consiguen esconder. Es como si en un combate de boxeo entre Tyson y el Potro de Vallecas los púgiles se quedasen quietos uno frente a otro y empezasen a abofetearse por turnos.

Lo mejor de *Vandal Hearts II* es que recoge los elementos principales del RPG y les añade un sistema de combate inteligente. Además de asistir a escenas narrativas siempre que la historia lo exige, los jugadores tienen la posibilidad de moverse a lo largo y ancho de un verdadero escenario de combate en 3-D.

ACÉRCATE

La acción se basa en una batalla por turnos en la que debes pensar cómo y dónde te sitúas y qué tipo de ataque utilizas. Por ejemplo, atacar a un enemigo por la espalda te da la posibilidad de hacerle mucho más daño. Además, algunos conjuros tienen un área de efecto determinada y debes elegir el momento oportuno para utilizarlos si quieres sacarles el máximo provecho. Tampoco faltan las estadísticas habituales en este género. Los puntos de golpe, experiencia y magia harán que los fans del rol más tradicional no se vayan a la cama sin su dosis diaria de números y cálculos. Como siempre, lo esencial son los puntos de experiencia. Cuantos más acumules, más poderoso serás.

QUE EMPIECE EL COMBATE

Los combates se dividen en segmentos y en cada segmento se te permite realizar una determinada acción, lo cual significa un cambio respecto al Vandal Hearts original. El movimiento ahora es simultáneo tanto para el jugador como para los personajes guiados por la Inteligencia Artificial. Esto introduce un nuevo elemento de táctica que te obliga a pensar y predecir los movimientos de tu enemigo. La clave es seguir la trayectoria de los movimientos del enemigo y ver dónde acaban.



Lo primero que debes decidir es dónde sitúas a tus personajes.



¿Adivinas dónde va a finalizar tu oponente?

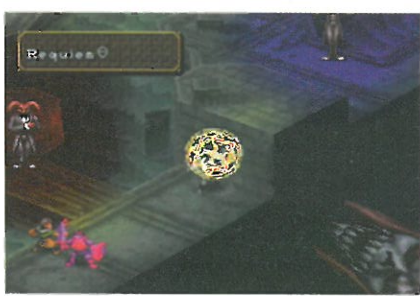
«ESTE JUEGO TOMA LO MEJOR DEL RPG Y LE AÑADE UN SISTEMA DE COMBATE INTELIGENTE»

MÁGICO

Cuando por fin te hayas movido a una posición adecuada para lanzar un conjuro, los efectos visuales son particularmente satisfactorios. Hay magia casi para todo, y casi cualquier objeto tiene alguna propiedad mágica. Los escudos, por ejemplo, sirven para lanzar conjuros defensivos, mientras que las espadas grandes incorporan conjuros de ataque. También puedes comprar eficaces conjuros de un solo uso como el Requiem o el Thunder Wave.



El Thunder Wave se compra como un pergamino.

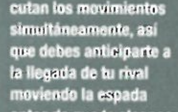


Requiem sirve para lanzar un triple ataque.

UN EQUILIBRIO PERFECTO

Para los que disfrutáis gastando dinero, *Vandal Hearts II* ofrece muchas posibilidades de hacerlo. Las tiendas de pueblos y ciudades te venderán cientos de armas y una gran variedad de objetos para añadir a tu equipo. Cada uno de ellos tiene sus propias características y añade un poco más de profundidad al juego. Por ejemplo, encontrarás una espada que no solamente corta y destripa sino que también incorpora un conjuro de curación.

El resultado de este cruce entre rol y acción con algo de estrategia es un juego en el que la armonía entre la historia y el sistema de juego es casi perfecta. El atractivo guión, que cubre un largo periodo en la historia de un reino mítico, está combinado con una jugabilidad absorbente que te obliga a pensar cada vez que desenfundas la espada.



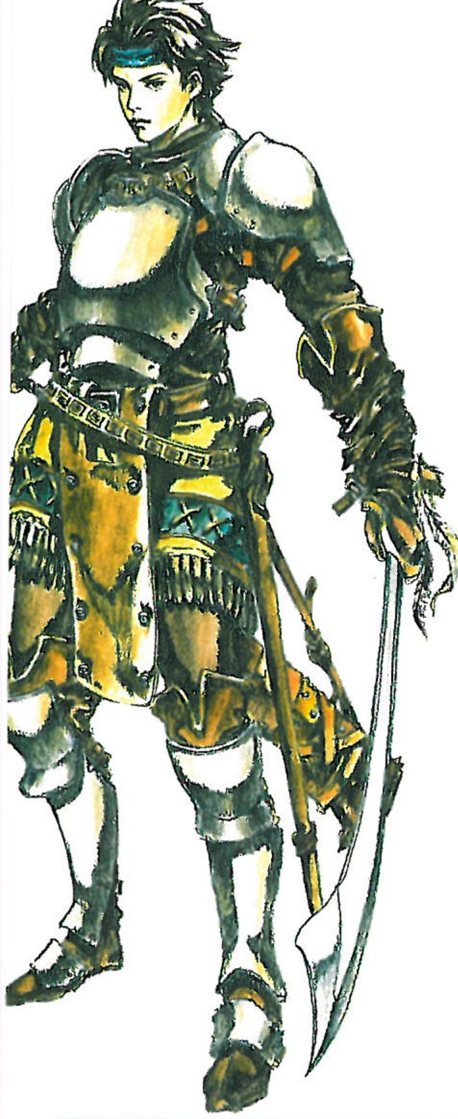
AYUDA

Los dos jugadores ejecutan los movimientos simultáneamente, así que debes anticiparte a la llegada de tu rival moviendo la espada antes de que te alcance.

GRAN MOMENTO

A pesar de todos los pesares, el argumento es bastante entretenido.



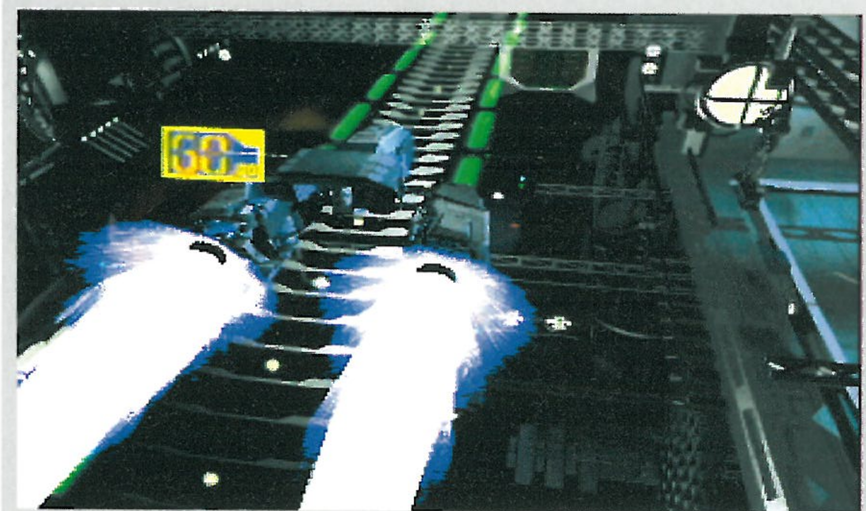


STAR IXIOM

¿Le quitará el protagonismo a Colony Wars?

MÚSICA

¿Por qué todos los juegos de rol japoneses tienen la misma banda sonora? Da igual de qué vaya el juego, siempre oirás la misma música envenenándote los oídos. ¿Acaso creen que nos gusta?



Siempre que pienses en Namco, te vienen a la mente las imágenes de los clásicos de PlayStation, ya que estos diosecillos del diseño han hecho juegos como *Ridge Racer V*, *Tekken 3* y otros grandes títulos. Por eso, es triste que *Star Ixiom* sólo sea una prueba de que a veces incluso los grandes se equivocan.

El argumento, si puede llamarse así, se basa en las desventuras de un tal Roy Hignick, el enésimo encargado de proteger la Tierra de un ataque alienígena. Te preguntarás si esto es una masacre estilo *Colony Wars*, pero no, en realidad se trata de un híbrido entre juego de rol y *shoot 'em up*. En lugar de los habituales menús de pantalla que permiten ver mapas, cambiar armas y equipar tu nave, Namco ha añadido aspectos de RPG —de pacotilla— en un intento de ofrecer algo nuevo. Era una buena idea, pero el caso es que no ha funcionado, así que *Star Ixiom* no es más que el pariente pobre de *Colony Wars*.



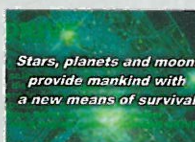
A esto se le llama Hyperespacio.



Los efectos de los disparos no son mucho mejores.



Los enemigos no tienen mala pinta vistos de cerca.



Aquí tienes un extracto de esta sosa historia.

GRAN MOMENTO

Es estupenda la sensación que produce lanzarse al hiperespacio una vez seleccionada la siguiente área que vas a explorar. Y más si sabes que al otro lado te esperan enemigos con sus láseres preparados para la acción.



En vez de perder el tiempo volando por ahí, haz clic en el planeta más próximo y date una vuelta.

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
3.490 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Namco
¿Qué más ha hecho?
Tekken 3
Ridge Racer 4
¿Quién es el editor?
Sony
¿Quién es el distribuidor?
Sony
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.playstation-europe.com

AYUDA

Cuando te encuentres dentro de una base, asegúrate de que estás apretando el botón Cuadrado para acelerar la marcha. Si te mueves a la velocidad normal no harás otra cosa que perder el tiempo dando vueltas y más vueltas.

MEJOR QUE SAGA FRONTIER PEOR QUE FF VIII

POWER NOTA



Un juego de alta calidad aunque tenga sprites *como personajes y no puedas saltarte los largos discursos. Si lo que quieres es un juego de rol en tu colección que no sea* Final Fantasy, *apuesta por* Vandal Hearts II *y sus estupendos escenarios.*

7

MEJOR QUE SPACE DEBRIS PEOR QUE —

POWER NOTA

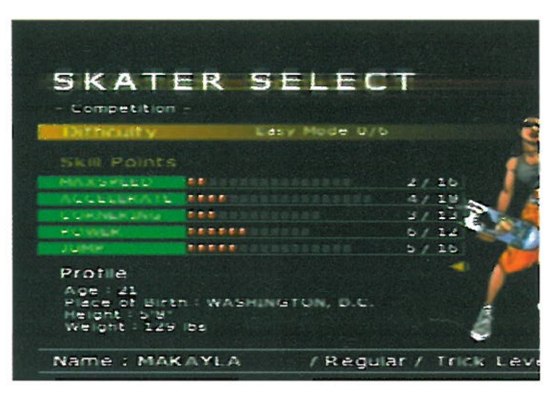


Puede que siempre haya gente que encuentre en el cruce entre tiros y telenovela la combinación perfecta. Desgraciadamente, no podemos recomendar este juego a nadie que no se identifique con este grupo ultra selecto.

5



Como en todo juego de EA, la presentación muestra lo mejor de cada deporte.





Whasinton D.C. es el primer escenario del juego.

STREETSK8TER2

Monopatines = velocidad + piruetas + «castañas»

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Electronic Arts
¿Qué más ha hecho?
Street Sk8er
¿Quién es el editor?
Electronic Arts
¿Quién es el distribuidor?
Electronic Arts
¿Cuántos jugadores?
1-4
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Pad analógico, Dual Shock
¿Página Web?
www.streetsk8er2.com

El pionero del monopatín en PlayStation vuelve a la carga. Esta vez la velocidad y las piruetas se apoderarán de tu salón en un juego tan divertido e intenso que deberás pasar algunos días en un balneario después de estar unas semanas pegado al Pad. Si te gustó la primera parte, y flipaste con *Tony Hawk's,* estáte atento a las siguientes líneas.

Electronic Arts ha decidido abordar de nuevo el mundo del *skate*. Y para ello nada mejor que dotar al juego de una intensidad y de una velocidad dignas del mismísmo Concorde. Pero además, el juego permite realizar espectaculares movimientos que dejarán a tus familiares completamente boquiabiertos ante las piruetas que es capaz de realizar su hijito.

Eso sí, sin moverse de casa y sin hacerse ni un solo rasguño.

ESPECTÁCULO A GRAN VELOCIDAD

La prueba central de *Street Sk8ter 2* consiste en participar en una carrera contrarreloj por un circuito predeterminado. Durante el trayecto, deberás realizar el máximo número de acrobacias que seas capaz de ejecutar para conseguir la mayor puntuación posible al finalizar la carrera. Cada vez que pases por los *checkpoints* se incrementará tu tiempo de juego y esto te permitirá llegar hasta el final del recorrido. Los ítems (unas bolas de colores de difícil acceso que aumentan tu puntuación), los errores (que restarán puntos), o el trazado del terreno son factores decisivos a la hora de conseguir tu objetivo. Cada vez que superes una pista, pasarás automáticamente a otra más compleja y, además, incrementarás las cualidades de tu *skater*. Velocidad, agilidad, aceleración, fuerza y salto aumentarán a medida que vayas avanzando en el juego.

Por suerte para nosotros la curva de aprendizaje es progresiva y los controles son bastante intuitivos.

En cuanto al apartado técnico, el juego funciona perfectamente. Se mueve rápido y sin brusquedades y las piruetas son espectaculares y relativamente sencillas de realizar. Lástima que el apartado gráfico no llegue a la altura del conseguido en *Tony Hawk's* pero, tanto decorados como personajes, están a gran altura en este estupendo título que hará las delicias de los amantes del *skate* y de los deportes espectaculares y de riesgo.

FÍJATE BIEN

En los espectaculares movimientos que pueden realizar los *skaters* en este juego. Además, ejecutar estos movimientos no es demasiado costoso gracias a una excelente curva de aprendizaje y a unos controles de lo más intuitivos.



Puedes llegar hasta el infinito y más allá.



Esto sí es espectáculo.

AYUDA

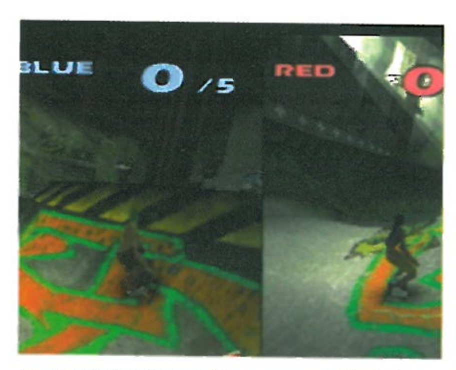
Pásate por el *Free Skate*. Es la mejor manera de aprender los movimientos más espectaculares sin que el reloj te presione.

COMO GUSTES

Una de las mejores opciones es la que permite crearte tus propios Skate Parks. La sencillez con la que montarás tus propios circuitos y la posibilidad de participar en ellos aumenta, todavía más, la diversión del juego.



Para controlar todos los aspectos del juego, puedes crear tus circuitos.



La pantalla partida permite una competición de lo más espectacular.



MEJOR QUE STREET SK8ER PEOR QUE TONY HAWK'S

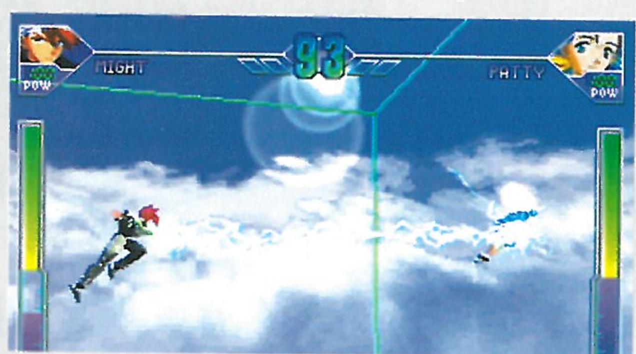
POWER NOTA

Street Skater 2 supera con creces a su antecesor. Quizá no es tan bueno como Tony Hawk's pero su planteamiento es la perfecta combinación del título de Neversoft. Es rápido, espectacular y muy intenso. Si te gusta el skate o los deportes de riesgo, este título te encantará.

9

PSYCHIC FORCE 2

Vuela como una mariposa, pero pica como una avispa mutante enloquecida



Los ataques eléctricos a larga distancia como éste se utilizan demasiado, sobre todo en las batallas para dos jugadores.

Algunos niveles ofrecen fondos tan extraños como éste.

Si hablamos de *beat 'em ups*, la PlayStation no tiene rival. El excelente *Tekken* arrancó a los juegos de lucha de las dos dimensiones para rodearlos de un fabuloso mundo tridimensional, mientras que *Soul Blade* y *Bushido Blade* aportaron su toque de originalidad al género. Ante una oferta tan amplia, uno se pregunta si todavía hay espacio para más *beat 'em ups*. Pues bien, en el caso de *Psychic Force 2*, un título de lucha innovador se trata de un «quiero y no puedo».

Debes controlar una selección de luchadores con poderes telequinéticos, y las peleas se llevan a cabo en unos cubos transparentes gigantescos. En lugar de desarrollar la acción en tierra firme, como casi todos los *beat 'em ups*, Taito permite que los luchadores vuelen a su aire por los escenarios. Al igual que en *Destrega*, la jugabilidad de *Physic Force 2* se basa sobre todo en tu habilidad para disparar proyectiles, por lo que las peleas son más bien a larga distancia. De este modo, en más de una ocasión tendrás la sensación de estar jugando a un *shoot 'em up* en lugar de a un *beat 'em up*. Sin embargo, cuando los contrincantes se encuentran cuerpo a cuerpo, la acción es muy parecida a la de otros títulos del género, si bien los combates son un pelín lentos.

La idea de poder pulular a tus anchas por inmensos entornos tridimensionales es atractiva, pero, no obstante, y al igual que en otros muchos aspectos, *Physic Force* no consigue triunfar con lo que se propone. En realidad, el juego no es completamente tridimensional. Puedes desplazarte hacia arriba, hacia abajo, a izquierda y derecha, y sólo con algunos movimientos la cámara se desplaza alrededor de los luchadores.

A menos que seas un fan incondicional de los juegos de lucha japoneses, mucho nos tememos que este título no te mantendrá ocupado durante más de una hora.




Utiliza los poderes telequinéticos para machacar a tu rival.



Genshin ahuyenta a los malos espíritus de tu alma. ¡Qué detalle!




«Chúpate una buena dosis de mi mala leche telequinética, chaval.»



Las animaciones de los ataques especiales son exageradas.




El movimiento especial de Emilio es un arco y una flecha.



Es como en el anuncio del coche: «el tamaño sí importa.»

GRAN MOMENTO

Agarra a tu rival y arrástralo por todo el cubo hasta el otro extremo; al final, aplasta su cuerpo contra la pared. La cámara se desplazará para ofrecerte todos los enfoques posibles.



FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Taito
¿Qué más ha hecho?
Bust-A-Move 4
Pop 'n' Pop
¿Quién es el editor?
JVC
¿Quién es el distribuidor?
Virgin
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.taito.com

AYUDA

Accede a los personajes secretos: para poder elegir a Wong, completa el modo Historia con los diez personajes. Para contar con Burn, completa el modo arcade con cualquiera de los diez luchadores originales.

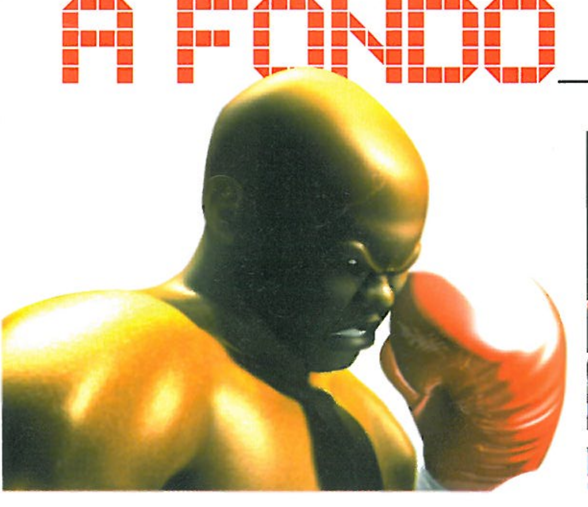
MEJOR QUE TEKKEN 3 PEOR QUE WAR GODS

POWER NOTA



Los vuelos y la animación tipo anime no están mal, pero las peleas son lentas y aburridas. Hay muchos beat 'em ups *mejores, algunos de ellos en la gama Platinum. Único y exclusivo para coleccionistas incorregibles de* beat 'em ups.

5





VICTORY BOXING CHALLENGER

¿Tienes ganas de pelea? Pues olvídate

Ni Naseem, ni agarres múltiples, ni bolas de fuego del dragón. Seamos realistas: en el universo de los juegos de lucha, *Victory Boxing Challenger* no ocupa un lugar destacado. Sin embargo, no todo se ha de reducir a grandes licencias o combos inverosímiles. Si así fuera, *Ready to Rumble* también quedaría fuera de juego. Así pues, ¿dónde está el problema? Pues en la falta de diversión. *Victory Boxing Challenger* no es nada divertido.

Knockout Kings 2000 demostró cómo debían hacerse las cosas. Puede que contara con la ventaja de la presencia de boxeadores auténticos que luchan por hacerse con los cinturones auténticos, pero también gozaba de un estilo estupendo. Los púgiles parecían de verdad, y sus movimientos imitaban a la perfección a los reales. Evidentemente, eso quería decir que la mitad del tiempo se lo pasaban abrazándose o pegados a las cuerdas, pero cuando Mohammed Ali lanzaba un gancho de padre y muy señor mío, podías sentir la potencia como si fuera de verdad.

Aquí los boxeadores más bien parece que se acaricien. Conecta un buen gancho en la cara del rival y su barra de energía apenas si lo notará. Si intentas un combo, cuando el brazo de tu púgil salga hacia el hígado del contrario, éste te habrá dado una somanta de palos que te dolerá hasta en el DNI. ¿Y qué decir de la defensa? Una birria. Los luchadores se contonean como tentetiesos, y son tan lentos que se muestran incapaces de bloquear siquiera el directo más pueril.

Peor incluso es el modo Carrera. Al igual que en *Knockout Kings 2000*, puedes crear a tu propio boxeador, entrenarlo y conseguir que llegue hasta lo más alto, pero lo único divertido de este modo es que te permite dotar a tu púgil del cuerpo de un ballenato con sobrepeso enfundado en unos calzones de piel de leopardo. Aprovecha para reírte en cuanto lo diseñes, porque una vez salte al cuadrilátero y empiece a recibir paliza tras paliza, de lo único que tendrás ganar es de llorar como una magdalena.

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Victor Interactive
¿Qué más ha hecho?
Victory Boxing 2
¿Quién es el editor?
JVC
¿Quién es el distribuidor?
Virgin
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.jvc.com

OPCIONES DE CARRERA

Lo mejor de *Victory Boxing 3* es que puedes elegir el corte de pelo de tu púgil. Mejor eso que quedarse en *sparring* ¿no?



El modo Carrera parece prometedor pero es más insulso que el presidente contando chistes de contables.



Puedes practicar con otros púgiles para pulir tu técnica.





AYUDA

Es aburrido y se tarda siglos, pero la mejor forma de avanzar con tu boxeador en el modo Carrera consiste en entrenarse una y otra vez. Cada vez que subas al ring ganarás puntos, así que completa un round y vuelve a la carga.

VAMPIRE HUNTER D

Ahora te contamos una de vampiros...

MI MANO IZQUIERDA

¿Estás aburrido? ¿Te sientes solo? Eso es porque no has intentado hablar con ese apéndice con dedos que cuelga al final de tu brazo izquierdo. Sí, aunque parezca mentira, la mano izquierda del protagonista tiene ojos y boca.









¡O te largas de aquí o le digo a mi mano izquierda que te suelte un rollo sobre los problemas de la divisa europea frente a la fortaleza del dólar en la política económica comunitaria!



Aquí la tienes. Absorbe las almas de tus víctimas y te premia con energía extra y chistes malos.

Puede que nos comportemos con crueldad, pero es que a *Vampire Hunter D* se le puede tildar de cualquier cosa excepto de bueno. Es el típico caso de juego japonés olvidado (hace casi un año que se lanzó en tierras niponas) que mejor hubiera sido que permaneciera en el olvido.

Debes seguir el rastro de una chica secuestrada, y para ello no te quedará más remedio que adentrarte en el castillo de un vampiro, repleto de escenarios renderizados, y resolver los puzzles que, en teoría, pretenden ser el no va a más de la diversión. Pero, ¿lo son?

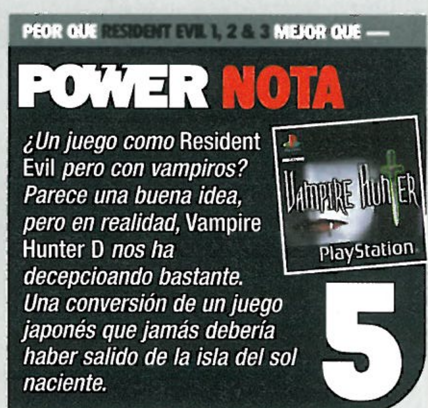
Las salas están repletas de armas que vas a necesitar, ya que lo más frustrante del juego es que los enemigos reaparecen cada vez que vuelves a un lugar ya visitado. ¿Por qué se empeñan los desarrolladores en hacer cosas así? No tiene nada de realista, y las opciones de combate son tan horribles que al cabo de cinco minutos sufrirás un ataque de bostezos crónicos imparable.

Vampire Hunter D es un producto que no es lo que todos hubiéramos deseado. Tendrás que ser un vampiro muy hambriento...

GRAN MOMENTO

Bueno, pues la intro no está nada mal. Acción anime pura y dura. Muestra los intentos de tres cazavampiros diferentes por entrar en el castillo del vampiro.





PEOR QUE RESIDENT EVIL 1, 2 & 3 MEJOR QUE —

POWER NOTA

¿Un juego como Resident Evil *pero con vampiros? Parece una buena idea, pero en realidad,* Vampire Hunter D *nos ha decepcioando bastante. Una conversión de un juego japonés que jamás debería haber salido de la isla del sol naciente.*

5

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Virgin Interactive
¿Qué más ha hecho?
Victory Boxing 2
Mr Domino
¿Quién es el editor?
JVC
¿Quién es el distribuidor?
Virgin
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.jvc.com

AYUDA

Si tienes una cápsula de sangre en tu poder y un medidor de magia a tope, resucitarás y volverás a empezar en el mismo punto de tu muerte con la energía recargada. No está nada mal.

GRAN MOMENTO

Nos ha costado destacar algo de este juego, pero creemos que lo mejor es el boxeador obeso que gana todas las peleas. Es como si Jesús Gil decidiera probar suerte sobre el cuadrilátero.



Estar más gordo que un cachalote con problemas hormonales puede ayudarte.

¿ESTO ES BOXEO?

Si en algún momento has pensado que debes utilizar ciertas tácticas para ganar, estabas muy equivocado. Limítate a elegir al obeso calvorota y utiliza el mismo golpe una y otra vez. Cuando tu rival se proteja la cara, machácale el cuerpo. Y cuando defienda su cuerpo, atízale en la cabeza. Esa es la táctica.

Nadie había pedido un simulador. Lo único que queríamos era algo divertido. Pero ni siquiera un modo secreto en el que aparecieran Lorenzo Sanz y Núñez atizándose de lo lindo serviría para dar vidilla a *Victory Boxing 3*. Una lástima.



MEJOR QUE — PEOR QUE KO 2000

POWER NOTA

No sabemos por qué le han puesto Victory *en el título. Puede que* Victory Boxing 2 *fuera un juego de lucha decente, pero la secuela es uno de los peores títulos de boxeo que se han visto jamás en el entorno de la PlayStation.*

5

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Ya puedes montarte un billar en el salón de tu casa

FICHA

¿Disponible?
Mayo
¿Cuánto cuesta?
8.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Blade Interactive
¿Quién es el editor?
Codemasters
¿Quién es el distribuidor?
Proein
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.codemasters.com

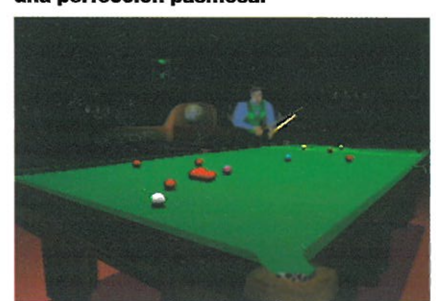
Nos encontramos ante una de esas situaciones en las que uno supone que un juego no va a ser demasiado bueno. Se trata de un título de billar *snooker*. Ya sabes, un tapiz verde, 15 bolas y un taco. «Algo fácilmente programable», pensarán muchos. Aparte, por tradición, los juegos de billar suelen ser bastante malos, y encima el *snooker* es una variedad más larga, complicada y no tan conocida como el billar americano. Por lo tanto, y según la lógica, un juego de *snooker* no puede ser muy bueno. Menos mal que *World Championship Snooker* hace caso omiso de las leyes de la lógica. En *Power* podemos asegurar que este título es de auténtico lujo. Si no lo crees, sigue leyendo.

QUÉ MARA-BILLAR

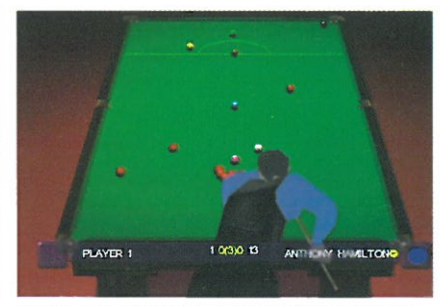
Al igual que hicieron con *Jonah Lomu Rugby* y *Brian Lara Cricket*, los chicos de Codemasters han acertado de pleno con un deporte que, de no ser por ellos, jamás contaría con un juego de calidad que lo representara. En pocas palabras, *WCS* es un simulador de *snooker* casi perfecto que dejará anonadados a los más fervientes incondicionales de las bolas de colores. La intención era recrear —con el máximo realismo posible— el aspecto y la ambientación del *snooker* cuando se retransmite por televisión, y la verdad es que se ha conseguido. El primer asomo de realismo queda patente cuando uno observa el movimiento de las bolas sobre la mesa. Además, los controles son excelentes, y te permiten aprender y mejorar tu estilo al tiempo que elaboras jugadas para agradar a la galería. Puedes conseguir los efectos más sorprendentes con las bolas pero no con una facilidad tal que haga que cada jugada sea un auténtico espectáculo. Una flecha muestra hacia dónde va la bola objetivo, y otra indica la ruta que seguirá la bola que golpeas, pero no creas que siempre vas a poder realizar unos golpes perfectos. A medida que escales puestos en los ránkings, estas flechas de ayuda desaparecerán, pero tranquilo, que a esas alturas ya serás tan bueno que no te harán falta.

IGUALITO QUE EN LA TELE

Si los de Codemasters hubieran conseguido utilizar los mismos subtítulos con las puntuaciones que aparecen en televisión, el juego sería una réplica exacta de lo que uno puede contemplar en la tele. Tal y como puedes comprobar, el resto es de una perfección pasmosa.



Tú puedes ver a tu rival, pero él a ti no.



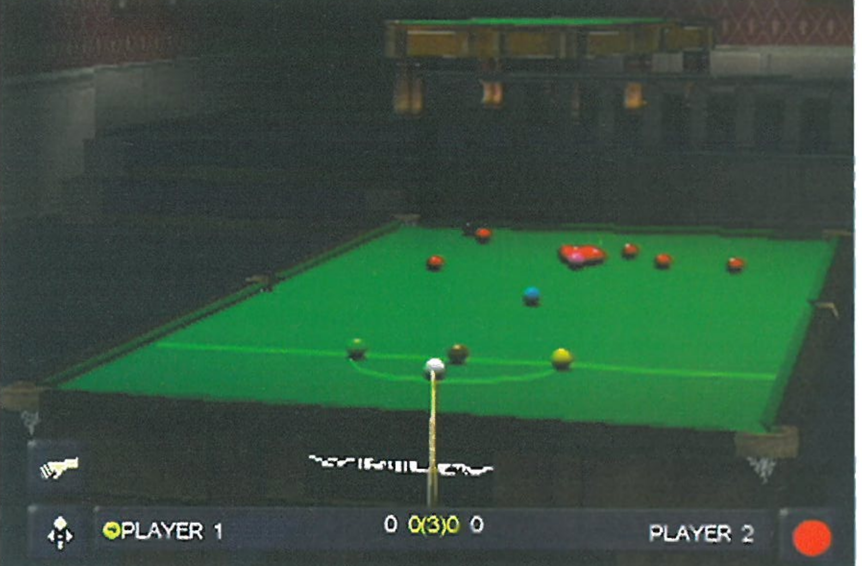
Podrás ver incluso cómo limpia las bolas el árbitro.

CARAMBOLA

A pesar de todo, también pueden apreciarse algunos fallos en este juego casi, casi perfecto. Nadie sabe por qué no aparecen en pantalla unos subtítulos con la puntuación como los de la tele, hecho que resulta extraño y desalentador, sobre todo si tenemos en cuenta que los que vienen con el juego no siempre son de fácil lectura.

También resulta algo pesado tener que soportar ciertas pausas. Puedes acelerar los tiros, pero no los tiempos de carga que hay entre unos y otros. Además, la flechas se ven demasiado apiñadas cuando la bola objetivo está cerca de otras bolas, de la banda o de un bolsillo, y tampoco puedes jugar o contemplar las jugadas en el enfoque aéreo.

Sin embargo, la adictividad innata de este deporte, unida a esa sensación de realismo tan impresionante que desborda este título, compensa con creces cualquier fallo. Tras realizar algunos saques memorables, tenemos que admitir que este título nos ha hecho pasar algunos de los mejores y más divertidos momentos a los mandos de un juego de deportes, siempre con el permiso de *ISS*. Además, no tienes por qué soportar la música anticuada ni el cargadísimo ambiente que suele darse en los locales donde se practica el bello arte del billar. De eso también se han ocupado los chicos de Codemasters.



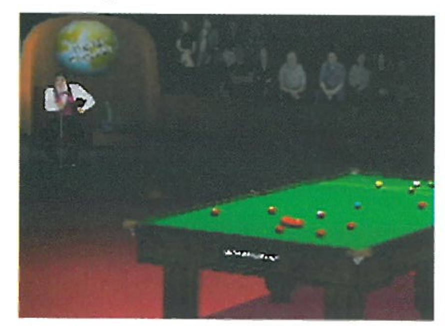
AYUDA

El *snooker* difiere bastante del billar americano. Debes pensar con antelación en tus dos próximas jugadas. Así pues, procura echar un vistazo general a la mesa antes de cualquier golpe, y planea tanto tus ataques como tu saque.



SALONES DE PRIMERA

Si el juego viniera con pack que incluyera un refresco y un paquete de pistachos, sería tan perfecto que dudaríamos entre realidad y ficción.



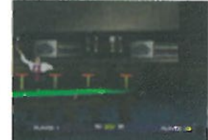
Bienvenidos al Crucible Theatre, en Sheffield.



La atención por el detalle es magnífica.



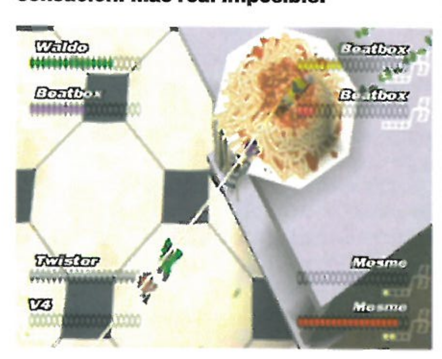
Disfruta en el club...



... o en un pub de moda.

GRAN MOMENTO

Si alguna vez has jugado en una mesa de verdad, sabrás lo que se siente cuando consigues un golpe magistral. Pues en *WCS* gozarás exactamente de la misma sensación. Más real imposible.



MEJOR QUE POOL SHARK PEOR QUE —

POWER NOTA

Si quieres disfrutar del snooker en tu PlayStation, no encontrarás nada mejor que esta excelente recreación. No es perfecta, y si el snooker no es lo tuyo la odiarás, pero si te apetece descargar adrenalina con un taco virtual entre tus manos, no te lo puedes perder.



8

ARMY MEN SARGE'S HEROES

¿Hacer la guerra? Sólo en tu consola...

No podemos evitar hacernos una pregunta: ¿por qué existe *Army Men: Sarge's Heroes*? Bueno, quizá la razón no sea otra que poder enseñar las excelentes secuencias de vídeo que se intercalan entre el juego propiamente dicho.

Sarge's Heroes es un juego de acción en 3-D mediocre, en el que controlas al héroe (Sarge) a lo largo de los 20 niveles del título. Deberás tomar parte en una guerra que se desarrolla en escenarios muy «caseros». En pocas palabras, es como *Micro Machines* pero con armas y mucho chicle. Por lo tanto, se trata de combatir en salas de estar, lavabos o jardines, pero no esperes gran cosa, ya que este juego no es lo que todos estábamos esperando.

Los gráficos tampoco son nada del otro mundo. Unos personajes muy poco definidos se desplazan por una serie de escenarios de lo más pobre, recogiendo las armas, munición o salud que abundan por todas partes. En cada nivel debes llevar a cabo una misión, y al final puedes disfrutar de una buena secuencia de vídeo. ¿Se liará al final el listo de Sarge con la encantadora hija del jefe?

COMO EN LA MILI

A pesar de los pesares, hay un rayo de esperanza en este cúmulo de despropósitos, y es la inclusión de un campo de entrenamiento. En él puedes disparar al perfil dibujado sobre unos cartones de los tanques y soldados que encontrarás más tarde en el juego real, si bien notarás que son tan animados y fáciles de aniquilar como los del juego. En el fondo, parecerá como si la guerra ya hubiera empezado.

Si tienes algún amigo cerca, puedes convencerlo para echar una partida a dos bandas. Con la pantalla partida, cada uno controla a un soldado en una especie de Deathmatch o batalla a muerte, en la que debes matar a tu rival lo antes posible.

Hay algunos momentos interesantes pero, en líneas generales, nos ha decepcionado un poco. Los soldaditos de juguete están bien para un rato pero, sin duda, nos encontramos ante la peor entrega de la saga de *Army Men* hasta la fecha.



Las tropas de Tan intentan conquistar el mundo.



Pero no hay nada que temer. Sarge va a arruinar sus planes. Este tipo es todo acción...



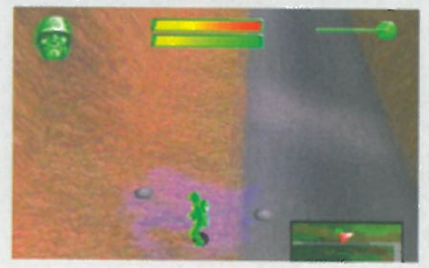
... hasta que aparece Vicki, una belleza tipo Lara, y trastoca las intenciones del héroe.



Ha sido raptada, él la rescata y acaban siendo algo más que amigos. ¡Uy, perdón!

GRAN MOMENTO

Los campos de minas no están tan mal. Sin lugar a dudas, lo mejor del juego es intentar cruzar uno de estos campos sin un detector de minas. Evidentemente, nada que ver con *Metal Gear*.



FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
3DO
¿Qué más ha hecho?
Army Men 3D
Army Men: Air Attack
¿Quién es el editor?
3DO
¿Quién es el distribuidor?
Virgin
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.3do.com

AYUDA

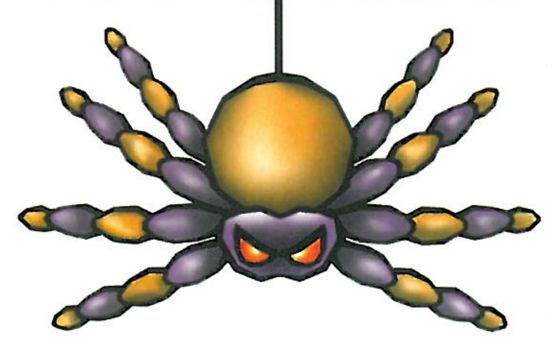
Nunca malgastes munición cuando ataques a los tanques. Debes echar mano de la artillería pesada. Si quieres acabar con ellos, tienes que usar morteros, granadas o el bazooka.

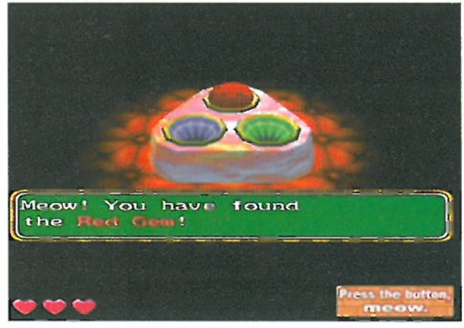
MEJOR QUE UM... PEOR QUE ARMY MEN 3D

POWER NOTA

No es una maravilla, pero tampoco algo que debas desechar. Aparte de las estupendas escenas de vídeo, estamos ante un esfuerzo bastante mediocre. Si hubieran trabajado un poco más el motor del juego, la cosa hubiera cambiado. Algunos soldados deberían desaparecer en combate.

5







Lo primero es lo primero: tienes una introducción de los dos personajes que puedes adoptar en *Ghoul Panic*. Por extraño que parezca son gatos armados.

GHOULPANIC

¡Un shooter de miedo!

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
6.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Namco
¿Qué más ha hecho?
Time Crisis, Point Blank
¿Quién es el editor?
Sony
¿Quién es el distribuidor?
Sony
¿Cúantos jugadores?
1-4
¿Accesorios?
Gun-Con, Dual Shock
¿Página Web?
www.namco.co.jp/home/eg/index.html

Nadie lo hace como ellos. Estos chicos de Namco son los mejores. No hay quien le haga sombra a Namco cuando se trata de productos de calidad en lo que a *shoot 'em ups* se refiere. Empezaron con el breve pero sensacional *Time Crisis* y luego continuaron inspiradísimos con un par de perfectos *Point Blank*... Y su Gun-Con es la mejor pistola de luz que puedes comprar.

Y es por todo esto que la llegada de *Ghoul Panic* sólo puede ser positiva. En pocas palabras, los gigantes japoneses han tomado una sábana blanca, le han hecho dos agujeros con las tijeras de mamá y han cubierto con él una copia mejorada de *Point Blank*. Y tú obtienes un modo arcade compuesto por 16 minijuegos, un modo Aventura, que emplea exploraciones para unir más minijuegos entre sí y un modo Party en el que tú y tus amigos vais disparando a la pantalla por turnos.

COMPLICADO

Hay algunas cosas nuevas. Después de cada ronda en el modo arcade hay un jefe y eso rompe un poco la acción y la verdad es que va muy bien. El modo Aventura es más largo y más envolvente que su equivalente en *Point Blank*. Debes recoger ítems, aclararte en un laberinto y vencer a más jefes. Y en hacer todo esto tardas unas cuantas horitas. En lo que respecta a la dificultad, el listón ha subido un poco ya que el tiempo que se te da para finalizar tus tareas es un poco justo, pero con la pinta que tiene, lo que querrás es superar tus marcas y subir en el ránking.

PISTOLA DE LUZ

Estaría bien que Namco inventara una máquina nueva para hacer *shoot 'em ups* originales y producir en cadena algunos de los viejos como éste. *Resident Evil Survivor* demuestra la distancia recorrida en el género de la pistola de luz y *Ghoul Panic* corre peligro porque está demasiado cerca de convertirse en otro *disparo 'em up* de pistola de luz.

Habría que dar con los responsables de *Pac Man*, en el centro de Tokio para decirles que por ahora *Ghoul Panic* no está mal, pero que se agradecería algo más de acción con la pistola de luz.

FRENESÍ

Cuatro plantas de disparates fantasmagóricos que debes superar en el modo Aventura. Una buena manera de enlazar algunos subjuegos más, pero enseguida te decides a salir del laberinto.



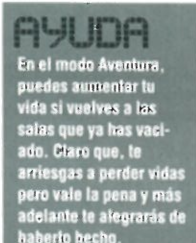
Si disparas a esos cofres, se abrirán y puede ser que contengan un bonus o que estén vacías. ¡Tienta a la suerte!



Los fantasmas salen volando de los armarios por todas partes y tú tienes que disparar a todos los que puedas.

APARICIONES

Como en *Point Blank*, donde hay montones y montones de subjuegos, no los encontrarás todos hasta después de 10 o 15 intentos. Acaba el modo Aventura y se abre el modo Remix con muchos subjuegos más.



AYUDA

En el modo Aventura, puedes aumentar tu vida si vuelves a las salas que ya has vaciado. Claro que, te arriesgas a perder vidas pero vale la pena y más adelante te alegrarás de haberlo hecho.



Dispara a los fantasmas antes de que capturen al gatito.



Un poco de vandalismo: dispara al coche antes de que se acabe el tiempo.



Vuélales el cráneo a esos esqueletos y te dejarán en paz.



Como te íbamos diciendo, los gráficos son fantásticos.

GRAN MOMENTO

En la sala final del modo Aventura encontrarás a Mama Mia... y está un poco enfadada. Repele sus ataques y haz que pase a la historia.



Antes de dispararle al cuerpo, debes disparar a sus proyectiles... Acabarás con agujetas en los dedos de tanto darle al gatillo.

MEJOR QUE MIGHTY HITS PEOR QUE P. BLANK 2

POWER NOTA



Es el típico material entretenido, frenético y fantástico de Namco. Se trata de una especie de Point Blank más complicado, con fantasmas y una opción argumental más larga —con lo que no le vamos a dar puntos por originalidad—, pero si esto es del tipo de cosas que te van, seguro que te encantará.

7

SUPERBIKES 2000

¡Monta ya en esta bestia!

¡DALE GAS!

Te inclinas para tomar una curva y adelantar a otro motorista mientras te giras, le miras con sorna y le sacas la lengua...



Esta visión es, de lejos, la mejor para controlar a tu motociclista. Es más fácil verse venir las curvas.



Presionar para adelantar posiciones puede ser arriesgado.



La visión desde encima de la moto marea un poco. Hay que decirlo todo.

Ya sabes de qué va esto. Estás parado en un atasco enorme en la A-2 y la cola de coches se mueve tan rápido como Homer Simpson se levanta de la cama un domingo por la mañana. De golpe, oyes un zumbido que se aproxima... ¿de dónde viene? Y entonces, ¡zas! Un destello de colores ha pasado por tu lado y ni te ha dado tiempo a verlo... ¡Malditos motoristas y maldita velocidad!

Todo aquel que haya vivido una experiencia semejante entenderá el deseo de pilotar una de esas súper motos. Ahora tienes la ocasión, gracias a EA y a su interpretación del SBK Championship británico. Hasta el piloto más popular del Reino Unido, Carl Fogarty, está presente junto con otros nombres famosos del deporte. Y no podían faltar las más famosas escuderías como Honda, Ducati, Suzuki, Kawasaki, Yamaha y Aprilia. En el modo Campeonato tienes la oportunidad de crear tus propios momentos de victoria sobre las 13 carreras de una temporada real. También se incluye un modo arcade con menos simulación en cuanto a manejo y un modo para dos jugadores a pantalla partida. Y eso es todo. *Superbike 2000* es un juego *correcto* de entretenimiento.

POCA COSA

EA ha hecho un buen trabajo con los gráficos, pero esto no es *GT* sobre dos ruedas. El manejo está bien, cómo se toman las curvas y sobre todo ver cómo tu piloto plega. Lo malo es que no pasan muchas cosas a la vez. El escenario es pobre y aburrido y en el modo para dos jugadores sólo puedes competir contra tu amigo y nadie más.

Superbike 2000 está muy bien presentado, como todos los juegos de EA. Pero no contiene nada nuevo ni innovador. Es un juego muy normalito que te tendrá entretenido los 20 primeros minutos, pero a la que domines el manejo verás que no queda nada más por hacer. Game Over.

GRAN MOMENTO

Esto de competir contra un amigo puede estar muy bien, sólo que si uno de los dos sabe mucho, la cosa se vuelve bastante aburrida. Sólo hay dos motos sobre el asfalto (la suya y la tuya) y acabas deseando que termine.



FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Electronic Arts
¿Qué más ha hecho?
FIFA 2000
Theme Park World
¿Quién es el editor?
Electronic Arts
¿Quién es el distribuidor?
Electronic Arts
¿Cúantos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.ea.com

AYUDA

Ni te molestes en utilizar los frenos, limítate a soltar el acelerador por unos segundos cuando te estés acercando a una curva. Recuerda que debes tomarla con espacio y luego puedes cruzarla por el vértice y colocarte en la cabeza de la carrera.

MEJOR QUE SUPERX 2000 PEOR QUE NO FEAR

POWER NOTA

Esto es demasiado aburrido para que te llegue dentro. A los fans de Fogerty les encantará por la emoción de la carrera, pero ya está. La durabilidad es su punto débil.



5


Aunque parezca un paseo plácido, los peligros acechan en cada rincón.



Los enemigos acechan a nuestro héroe.

RESCUESHOT SALVAR A BO: APUNTA, DISPARA Y JUEGA

Cuando hacer uso de la pistola está más que justificado...

FICHA

¿Disponible?
Mayo
¿Cuánto cuesta?
4.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Namco
¿Qué más ha hecho?
Time Crisis
Point Blank
¿Quién es el editor?
Sony
¿Quién es el distribuidor?
Sony
¿Jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Pad analógico, Dual Shock, Gun-Con 45

Namco vuelve a ofrecernos una nueva joya para su querida pistola Gun-Con 45. Olvídate de la intensidad de *Time Crisis* y de la variedad de *Point Blank.* Ahora la historia va de hacer de guardaespaldas. Pero tranquilos, aquí no tendréis que proteger a Whitney Huston convertidos en Kevin Costner. En la nueva maravilla de Namco el que necesita de protección es el despistado Bo.

Aunque después de la aparición de *Ghoul Panic* vuestra pistola de luz no debe estar demasiado llena de polvo, no la guardéis en el baúl de los recuerdos y preparadla para una nueva aventura, divertida, intensa y variada. Una aventura donde la puntería y el sentido del humor se unen para ofrecernos horas y horas de diversión.

UN NUEVO CONCEPTO

Una de las cosas que más sorprende de este juego de Namco es su curioso desarrollo. Estamos ante una extraña mezcla de historia, con un principio y un final, al estilo *Time Crisis*, y un aspecto infantil cercano al de *Point Blank*. Pero además, y aunque parezca mentira, en *Rescue Shot* encontramos elementos plataformeros.

Nuestro objetivo será proteger al despistado Bo que, para más *inri*, ha perdido la memoria. En su largo paseo, deberás disparar contra todos los peligros que acechen a este curioso perro. Para ello, la cámara ira siguiendo su trayecto colocándose en diferentes puntos. Verás a tu protagonista de cara, de espaldas, de perfil y desde arriba. También tendrás que ayudar a tu héroe a saltar y a esquivar disparando a ciertas partes de su anatomía (éste es el componente plataformero).

Los enemigos son muy variados. Durante la aventura encontrarás murciélagos, topos, zorros, conejos y demás animalejos. Al llegar al final de cada fase, tendrás que eliminar al jefe de turno.

Además, por si fuera poco, podrás disparar contra casi todos los elementos del decorado consiguiendo así puntos y elementos extra. El juego permite también la participación simultánea de dos jugadores. De esta manera, la diversión es todavía mayor, y eso es mucho decir.

FÍJATE BIEN

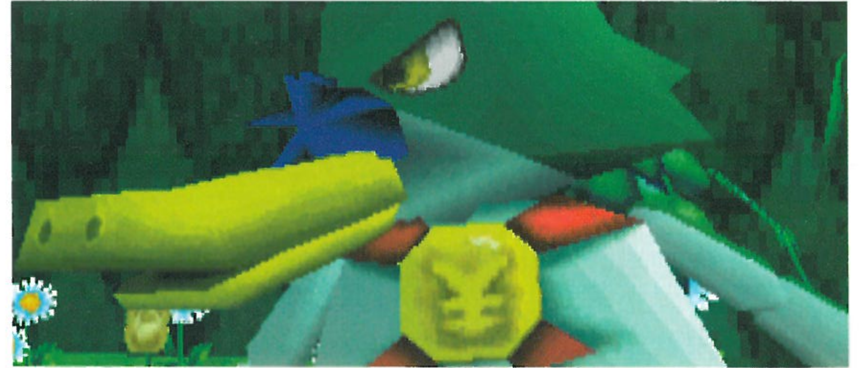
En el protagonista. Un despistado perro llamado Bo que nos enternecerá y nos obligará a protegerlo hasta el final, o lo que es lo mismo, a jugar con él hasta que caigamos exhaustos.



Algunos momentos parecen muy infantiles, pero son la mar de divertidos.

¿TIENES DOS PISTOLAS?

Porque si es así, y además un colega acepta jugar contigo, os lo pasaréis en grande protegiendo a Bo.


El tamaño de los enemigos finales es inmenso y además son muy peligrosos.

AYUDA

Dispara contra todos los objetos que puedas, pero cuidado con algunos árboles que lanzarán sobre ti montones de dañinas frutas.

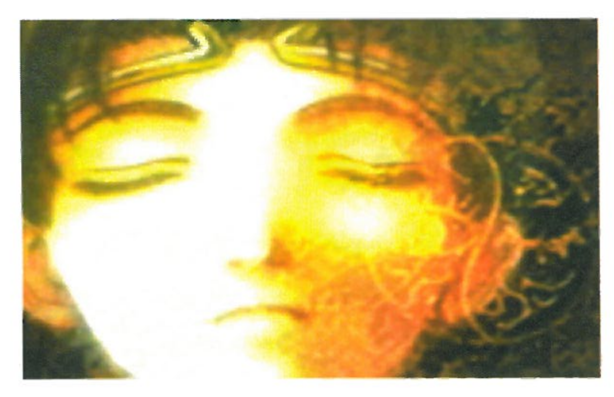
MEJOR QUE POINT BLANK PEOR QUE TIME CRISIS

POWER NOTA

Rescue Shot es un pedazo de juego. Original e intenso. Divertido y variado. Adictivo y jugable. No pararéis de jugar y, una vez acabado, volveréis de nuevo a probar. Si algún día os hartais, desearéis que Namco saque la continuación.

RESCUE SHOT
PlayStation

9







Nuestro héroe pretende descansar. No sabe lo que le espera.

SUIKODEN 2

Traición a pleno rol

La segunda parte de uno de los juegos de rol más admirados en el país del sol naciente llega hasta nuestros hogares con la intención de calar fuerte entre nosotros.

Aunque la primera parte de *Suikoden* cosechó buenas críticas entre la prensa especializada, su éxito no llegó a la suela de los zapatos del conseguido por la fenomenal saga *Final Fantasy*. *Suikoden* proponía una acción más sosegada dentro de un argumento denso y completo, evitando grandes alardes visuales.

Pues bien, de esta manera se nos presenta esta segunda entrega. Una secuela que supera con creces a su antecesor en todos los aspectos —los años no pasan en balde—, pero que intenta ofrecer su sello personal tanto en el desarrollo como en la jugabilidad. No esperes otro *Final Fantasy*, pero no sólo de *Final Fantasy* vive el amante del rol.

ALTA TRAICIÓN

La historia empieza cuando en plena contienda dos jóvenes soldados (uno de los cuales será el protagonista y al que podremos asignar nuestro nombre) se dan cuenta que el capitán de las Highlands (cuerpo al que pertenecen) ha traicionado a su país. A partir de este momento, nuestros protagonistas conocerán a un grupo de bandidos, lucharán contra monstruos gigantes y enemigos de todo tipo, se aliarán a una *troupe* de cómicos, serán apresados y realizarán un montón de tareas. Todo esto para liberar a su país del engaño al que se han visto sometidos por el malvado capitán que tiene aspiraciones de poder.

Ésta es la compleja historia que se cuenta en *Suikoden II*, de hecho es tan compleja que, hasta que no empieces a jugar, deberás hablar (por tanto leer) con montones de personajes. Por suerte, los textos están en castellano (aunque muestran algún pequeño fallo al definir el sexo de los personajes).

Por suerte, una vez conocida la historia, el juego despierta interés y gracias a unos personajes carismáticos, a unos diálogos divertidos y a un apartado técnico deliciosos te engancharás como un tonto a un caramelo.

No se trata de un juego intenso, pero los elementos que definen al mejor rol están perfectamente ensamblados en este CD. Los gráficos son magníficos, llenos de detalles excelentes y de efectos fascinantes (como la niebla, el caer de la noche, o las vistas que ofrecen los confines del juego). Además, los personajes son variados y algunas situaciones son la mar de divertidas ya que nos enfrentaremos a enemigos de lo más estrambótico. Si a esto le sumas unas magias que, sin ser tan espectaculares como en *FFVIII*, muestran un aspecto excelente, el juego tiene un notable. Mención aparte merece el apartado sonoro. Los efectos sonoros son increíbles, pero la música se sale. Una gozada.

No estamos ante un juego revolucionario. No puede competir con la saga *Final Fantasy*, pero si te gusta el rol tranquilo y sosegado, que cuente una historia completa y que, además, ofrezca un buen apartado técnico, te encantará.

FÍJATE BIEN

En la música. Cada momento, cada situación, cada personaje tiene su partitura característica. Y estas partituras son tan bellas e intensas que parecen un regalo para tu oído. ¡Fenomenal!



Cada época o lugar tiene su propia música.

ATAQUES COMBINADOS

En esta versión, sus creadores han apostado por una opción llamémosle «legal». En ella te sitúas del lado de la justicia y, bajo la forma de un policía haces el bien. Se trata de la opción más divertida y difícil del juego.



Unir las fuerzas es la mejor opción de ataque.

FICHA

¿Disponible?
Junio
¿Cuánto cuesta?
N/D
¿Quién es el desarrollador?
Konami
¿Qué más ha hecho?
Suikoden
¿Quién es el editor?
Konami
¿Quién es el distribuidor?
Konami
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria

AYUDA

En las zonas de mapeado te encontrarás con enemigos constantemente. Lucha con ellos, pero no dudes en escoger la opción de escapar para ir más al grano.

MEJOR QUE SUIKODEN PEOR QUE FFVIII

POWER NOTA

Un juego más que notable. Un título que no hará demasiado ruido pero que se deja jugar de manera muy agradable. Si esperas un gran espectáculo de luz y de color, no lo intentes. Si, por el contrario, te gustan las historias densas y los gráficos sencillos pero bien acabados, agénciatelo.



8

ROAD RASH JAILBREAK

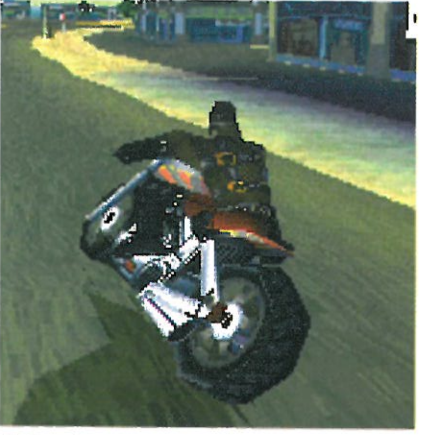
Ponte un par de aros en las orejas y empieza a repartir estopa sobre tu moto

FÍJATE BIEN

En la banda sonora del juego. Mucho nos tememos que los temas que aparecen en Road Rash Jailbreak dentro de poco serán un exitazo musical.


No se trata del cantante de un conjunto heavy. Es el jefe de los malos.


Menudos tipejos pueblan las carreteras americanas.


¿Quién quiere respetar los límites de velocidad?

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Electronic Arts
¿Qué más ha hecho?
Road Rash
¿Quién es el editor?
Electronic Arts
¿Quién es el distribuidor?
Electronic Arts
¿Cuántos jugadores?
1-4
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Pad analógico, Dual Shock, Multi-Tap
¿Página Web?
www.ea.com

Cuando apareció, hace mucho tiempo, el primer *Road Rash* para MegaDrive supuso una pequeña revolución dentro del mundo de las motos. El juego ofrecía la posibilidad de liarse a mamporros con los demás motoristas mientras corrías a gran velocidad. Luego llegó la versión para PlayStation que añadía un tratamiento gráfico tridimensional, ya que los escenarios se generaban en 3-D. Este hecho también significó una pequeña revolución dentro del mundo de la conducción.

Por desgracia, esta nueva entrega no ofrece casi nada nuevo. Se trata de un buen juego, el mejor de la serie, pero con tan pocas novedades que no justifican la compra del mismo, a no ser que no tengas la anterior versión.


Algunos tubos de escape sueltan fuego.


Este pájaro ha salido disparado de su moto.

MUCHA, MUCHA POLICÍA

El argumento del juego ha variado sensiblemente. Mientras en la entrega anterior debíamos sumar puntos para llegar a ser el más macarra, ahora la cosa va de sacar a nuestro cabecilla de la cárcel. Deberás superar diferentes circuitos y a los conductores que te asaltarán en el trayecto. Aunque el argumento es diferente, el desarrollo acaba siendo igual al de anteriores versiones. También el apartado de opciones sigue igual: un modo Versus, unas pruebas contrarreloj y la elección de tres modelos de motos que permiten la típica conducción arcade o simulación. La mayor novedad reside en la posibilidad de participar cuatro jugadores simultáneamente. Otra opción novedosa es la que nos permite ponernos del lado de la ley utilizando a un policía como protagonista.

Como veis el apartado de opciones no es excesivamente variado ni original. Por suerte es, en el apartado técnico, en el que *Road Rash Jailbreak* demuestra el paso de los años. El juego utiliza un motor gráfico muy parecido al de la anterior versión pero exprimido al máximo. Es más rápido, con una mayor definición de la imagen y una innumerable cantidad de detalles gráficos que aparecen en pantalla. El trabajo, en este sentido, es más que notable.

El apartado sonoro es la gran apuesta del juego. En él encontramos grupos que pueden marcar el futuro de la música más cañera del mercado.

En definitiva, un buen juego pero sin demasiadas novedades y que se asemeja demasiado a sus anteriores entregas.

EL LADO BUENO DE LA LEY

En esta versión, sus creadores han apostado por una opción llamémosle «legal». En ella te sitúas del lado de la justicia y, bajo la forma de un policía haces el bien. Se trata de la opción más divertida y difícil del juego.


Perseguir a los malos es lo más diver en este juego.


No dejes que se te escapen. Son capaces de hacer mucha pupita.

AYUDA

Nada mejor que adelantar a tus enemigos y esperar que pasen por tu lado para después derrumbarlos con un par de golpes.

MEJOR QUE ROAD RASH 3D PEOR QUE GT

POWER NOTA



Road Rash Jailbreak es un buen juego. Veloz y lleno de acción. Pero lo cierto es que esta versión se parece demasiado a la anterior y no ofrece las suficientes novedades para que su adquisición sea justificable. Te lo pasarás en grande atacando a los demás motoristas, pero esto ya sucedía en la anterior entrega.

5

EN ESPAÑA:

Madrid
Calle José Abascal, 16



Madrid
Calle Alcalá, 395
PUEBLO NUEVO

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
C/ Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
CIUDAD LINEAL

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1a

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22

Albacete
Calle San Antonio, 20

Las Palmas
Plaza Cairasco
(Alameda de Colon)

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B

Melilla
C/ General Margallo, 5

Valencia - Cash & Carry
Calle Conde Trenor, 1b

Requisitos:

Población: 25.000 habitantes
Local: Céntrico, Cercanía Colegios, 70mq (mínimo)

Buscamos franquiciados en:

Cataluña:
- Barcelona
- Manresa
- Sabadell
- Lleida
- Girona
- Tarragona

Baleares:
- Mallorca
- Ibiza
- Menorca

Andalucía:
- Sevilla
- Cordoba
- Grandada
- Huelva
- Cádiz
- Jaén
- Malaga
- Marbella

Pais Vasco:
- Bilbao
- Getxo
- Irun

Aragón:
- Huesca
- Teruel

C.Valenciana:
- Castellón
- Alicante
- Gandía

Extremadura:
- Badajoz
- Mérida

Galicia:
- A Coruña
- Pontevedra
- Orense
- Vigo

Cantabria:
- Santander

Asturias:
- Oviedo
- Gijón

Ceuta

C.Murcia
- Murcia
- Lorca

Castilla La Mancha
- Toledo
- Ciudad Real
- Cuenca
- Guadalajara

Castilla Y León
- León
- Salamanca
- Zamora
- Palencia
- Ponferrada

Madrid
- Alcobendas
- Getafe
- Madrid Norte
- Madrid Moncloa
- Alcalá de Henares
- Leganés

Canarias:
- Lanzarote

¿UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS EN FRANQUICIA?



LOS VIDEOJUEGOS SON UN NEGOCIO SERIO

Inversión necesaria:	15.000.000 Ptas
Canon de entrada:	3.990.000 Ptas
Facturación primer año:	45.000.000 Ptas
Royalty sobre venta:	NO
Stock Saving:	SI
Price Saving:	SI
Formación:	SI
Exclusiva:	SI
Financiación:	SI









Global Game es la primera y única franquicia europea que propone, en un mismo punto de venta, todo tipo de videojuegos. En nuestras tiendas se comercializan las diferentes plataformas y los periféricos de Sony, Nintendo, Sega y PC.
A través de una serie de soluciones informáticas, dotamos a nuestros franquiciados del software necesario para la gestión del punto de venta, con control en línea de los almacenes para conocer continuamente las tendencias de venta y prevenir rotura de stock. Además con la cláusula de contrato sobre la recompra del producto no vendido el franquiciado tiene la seguridad de tener en su poder uno stock siempre puesto al día.
Las tiendas Global Game son funcionales porque el mobiliario permite una visión total del genero. La decoración se basa en la coherencia y el mantenimiento de la identidad de Global Game.
Global Game facilita la financiación personalizada a los franquiciados. El objetivo es facilitar la integración en la cadena de aquellas personas que, teniendo el perfil adecuado, deseen integrarse en nuestra red.

Cartagena


S.ta Cruz de Tenerife


La Orotava


San Sebastián


Albacete

¿UN CENTRO DE VIDEOJUEGOS EN RED Y INTERNET?




San Sebastián

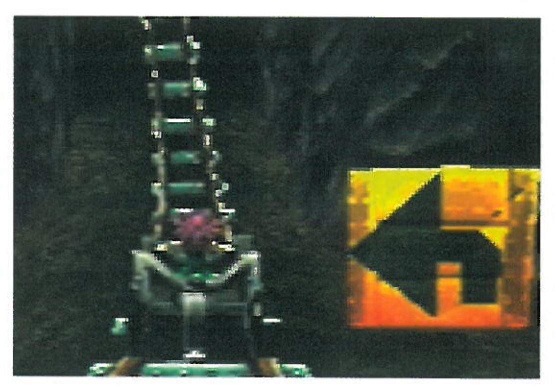

San Sebastián

La verdad es que a la gente le gusta divertirse en compañía. Después de una primera era de "lobos solitarios" hoy los jóvenes prefieren reunirse para disfrutar de un buen rato disparándose entre ellos de forma virtual. La gente acude a nuestros centros para ponerse delante de un ordenador y disfrutar de juegos hechos a medida para ese tipo de publico como: Quake, Sin o el fantástico Half Life.
Global Game dispone de una marca propia de tiendas especializadas en este tipo de situaciones y cuenta ya con tres establecimientos de este tipo en España. El primero en San Sebastián los otros en construcción en Zaragoza y Vitoria. Los Centros @rena (tm) tienen grandes mesas de diseño exclusivo donde encuentran sitio diferentes ordenadores de gran capacidad preparados por nuestros expertos para jugar o navegar por Internet. El cliente después de haber adquirido una tarjeta prepagada de créditos puede, gracias a su propia password e identificación, ponerse delante de uno de los ordenadores del establecimiento y empezar a jugar. Un programa de gestión se ocupa de todas la tareas de control y suministro de créditos. El sistema de cada ordenador esta blindado de manera que el cliente no pueda de ninguna forma dañar los ordenadores o los juegos instalados. Este sistema es exclusivo de Global Game y permite sacar rentabilidad segura de los ordenadores. Las tarifas aplicadas varían dependiendo de la hora del día y del el día de la semana. El cliente de @rena (tm) puede encontrar todos los consumibles típicos de informática dedicados a los videojugadores como ratones, joysticks, joypads y lo último en videojuegos de PC. Nuestros establecimientos ofrecen también maquinas expendedoras de refrescos y pizzas.

Inversión necesaria:	12-20.000.000 Ptas	Royalty:	NO:	Formación:	SI
Canon de entrada:	1.990.000 Ptas	Stock Saving:	SI (80%)	Exclusiva:	SI
Facturación primer año:	50.000.000 Ptas	Price Saving:	SI	Financiación:	SI

Pida su dossier de información llamando por telefono al: 96.315.44.10 o por email. info@globalgame-europe.com
Global Game España - Calle Conde Trenor, 1 - 46003 Valencia - http://www.globalgame-europe.com


Nuestro héroe se agarra sin problemas a todo lo que cuelga.




Tombi sigue atrapando a sus enemigos.

TOMBI 2 Contra Los Cerdiablos

El retorno del charcutero del pelo rosa

FICHA

¿Disponible?
Mayo
¿Cuánto cuesta?
4.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Whoopee Camp
¿Qué más ha hecho?
Tombi
¿Quién es el editor?
Sony
¿Quién es el distribuidor?
Sony
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad analógico
¿Página Web?
www.playstation-europe.com

Uno de los personajes más estrambóticos y carismáticos del universo Play llega de nuevo para mayor goce de sus fans. Llevando la estructura de su antecesor un poco más lejos, *Tombi 2* destaca por la notable combinación entre juego de rol y plataformas. Además, el trabajo realizado a nivel gráfico lo eleva muy por encima de su anterior entrega.

La longitud, la variedad, el preciosismo, el colorido, las plataformas bañadas de rol y los gráficos tridimensionales asaltan la PlayStation en este título nada convencional, en el que los cerdos siguen siendo los grandes enemigos a batir.

MENUDA COMBINACIÓN

Si por algo destaca *Tombi 2* es por la combinación de elementos que se fusionan en él. El juego está estructurado en base a misiones. Deberás culminar 134 objetivos diferentes para acabar con el juego. Cada uno de ellos es diferente. En ellos, tendrás que apagar fuegos, salvar cangrejos, conducir una vagoneta a alta velocidad, eliminar ciertos enemigos y un montón de misiones más.

El increíble colorido, las imágenes en alta resolución y los gráficos en tres dimensiones le dan al juego un aspecto nuevo (ya que la primera parte mostraba unos gráficos planos). Esta modificación, casi obligada, que ayuda a que el juego parezca más adulto, es también un problema ya que en los cambios de perspectiva y en los momentos en los que la acción nos obligará a escoger un camino u otro, la acción se ralentiza en exceso. Tendrás que armarte de paciencia para acertar la manera de moverte hacia el fondo de la pantalla o desplazarte hacia fuera. Parte de este problema es debido también a unos movimientos excesivamente lentos.

Si a esto le sumamos la infinidad de diálogos que abarrotan el juego es comprensible afirmar que no estamos ante un juego creado para amantes de los *beat 'em ups*.

Pero, por lo demás, el juego ofrece una jugabilidad muy variada, unos gráficos preciosistas, unos personajes divertidos y un montón de horas, obligatorias para acabar con el juego.

Tombi 2 es un buen título. No es una maravilla, pero su nuevo aspecto le permite superar a su antecesor. Se trata de un verdadero reto para cualquier jugador profesional y su aspecto visual es delicioso.

FÍJATE BIEN

En el nuevo aspecto tridimensional del juego. Gracias a él podrás moverte por todos los lugares del escenario y además podrás visitar caminos alternativos.


La presentación es un augurio de lo que te espera en el juego.

¡ATRAPEN A ESE CERDO!

Como en la primera parte, los cerdos son el peor enemigo de nuestro héroe, aunque esta vez otros animalejos intentarán hacernos la vida imposible con sus ataques.

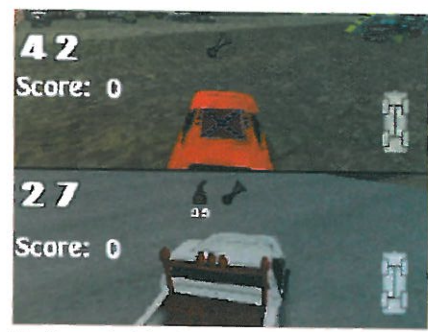

Éstos son los más malos del juego, pero hay muchos más.


Esta especie de bichejo hablador te acompañará durante toda la aventura.

AYUDA

Utiliza bien tu arsenal. No dejes de visitar los menús del juego. Esto te permitirá dominar mejor a tus enemigos.





No sólo conducirás al General Lee, sino que otros vehículos también sufrirán tus golpes.



Las secuencias animadas dinamizarán el cotarro.

MEJOR QUE MOTOR TOONE PEOR QUE DRIVER

POWER NOTA



Aunque apunta aspectos interesantes, no tardarás demasiado en darte cuenta que se trata de un juego excesivamente repetitivo. Es rápido, pero su defectuoso control no le ayuda en demasía. Los fans estarán encantados de recuperar un icono de la televisión.

A FAVOR
- + ES RÁPIDO
- + PARA DOS JUGADORES

EN CONTRA
- - ES REPETITIVO
- - CONTROL POCO INTUITIVO
- - ESCENARIOS REPETITIVOS

6

DUKES OF HAZZARD

De la América profunda a la consola

FICHA

¿Disponible?
Mayo
¿Cuánto cuesta?
7.995 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
South Peak
¿Quién es el editor?
Ubi Soft
¿Quién es el distribuidor?
Ubi Soft
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad analógico

SALTOS A GO-GO

El juego intenta recuperar el espectáculo y los momentos más salvajes de la serie. Para ello se incluyen grandes saltos y cambios de rasante.



Menudas piruetas para evitar la colisión frontal.



Comparte con un colega las emociones de antaño.


Toma la furgoneta y lánzate a velocidades de vértigo por las carreteras sin asfaltar.

Una de las series de televisión más exitosas en los Estados Unidos llega en forma de videojuego para mayor goce de los fans de esta producción sureña.

A principios de los noventa pudimos seguir las aventuras de estos dos primos (uno rubio y otro moreno) que, a bordo de un coche apodado General Lee, escapaban del acoso del sheriff del condado. Esta serie se llamó en nuestro país, *El sheriff chiflado* y gracias a su doblaje suramericano, a su discutible calidad y a una hora de emisión más propia de los vampiros que de los humanos, el éxito nunca llegó a alcanzarla.

Aunque esta serie hace tiempo que ha dejado de emitirse en EE.UU. sigue gozando de cierta fama y prestigio en ese país. Ésta es, seguramente, la razón que ha empujado a los chicos de South Peak a crear un juego basado en esta serie. De otra manera, la cosa no habría fructificado.

¿Quiere esto decir que estamos ante un mal juego? No del todo, ya que *Dukes of Hazzard* es un buen intento de aportar algún elemento más a los repetitivos arcades. Podríamos decir que su estructura lo asemeja más a *Driver* que a *Rigde Racer,* ya que en él deberás concluir cierto número de misiones. Éstas van desde ganar una carrera, a destruir un coche a golpes, pasando por escapar de la policía, recoger piezas de un desguace o hacer puntería gracias a un arco y a sus flechas. También se han incluido diferentes elementos para que el juego sea variado, tales como ítems para potenciar tu vehículo (aumentadores de velocidad, aceite para que resbalen los contrincantes o flechas para disparar a nuestros enemigos), así como un control de daños que te obligará a realizar una conducción más fina. Los cambios constantes de rasante, las rampas y los diferentes desvíos son también un intento de variedad. También cambiarás de vehículo y deberás adaptarte a las características de estos nuevos coches. Y, si bien a primera vista, parece un juego variado, lo cierto es que se convierte en muy repetitivo, ya que todas las misiones acaban por parecerse entre sí y, en definitiva, la cosa no se aleja del típico corre-más-que-nadie.

El motor del juego es bueno, ya que los coches se mueven a gran velocidad y no notas excesivas brusquedades en la generación de decorados. Lástima que el control sea algo raquítico y no te permita completar una conducción fluida ni realizar unas buenas piruetas. Por último, hay que hacer mención de los decorados que acaban siendo, como la mayoría de elementos del juego, algo repetitivos.

En definitiva, *Dukes of Hazzard* hará disfrutar a los fans de la serie gracias a su estética, a su música *country* y a sus escenas animadas que parecen sacadas del original.

AYUDA

Cuando recojas el aceite déjalo caer encima del asfalto, ya que sobre de la arena no conseguirá demasiado efecto.

FÍJATE BIEN

En la presentación, ya que es una perfecta recreación de la cabecera de la serie de televisión. ¡Cuidado! Que no te ataque la nostalgia.


Todos los héroes de la serie aparecerán en el juego; algunos prestan sus voces originales.


Los hermanos y la prima, con el General Lee.

BATTLETANK GLOBAL ASSAULT

Destruir, destruir, destruir, destruir y destruir

FÍJATE BIEN

En las voces dobladas al castellano. No es nada nuevo, pero sin duda es un buen intento de gustar en nuestro mercado.



En la versión final, todo está en castellano.



Parece bonito, pero la verdad es que deja mucho que desear.

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
3DO
¿Qué más ha hecho?
Army Men Sarge's Heroes
¿Quién es el editor?
3DO
¿Quién es el distribuidor?
Virgin
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Pad analógico, Dual Shock

Hay muchas maneras de afrontar la guerra. Hay muchos vehículos que nos pueden ser útiles para tal objetivo. Hay muchos juegos que utilizan el mismo argumento. Hay muchos que utilizan un tanque. La idea no es ni buena ni mala; el resultado, en el caso que nos ocupa, es claramente mediocre.

Cuando un juego falla en casi todos sus apartados. Cuando se maquilla un conjunto con montones de opciones que no aportan nada nuevo. Cuando a los pocos minutos de jugar ya estás pensando en la cena. El resultado es, claramente, decepcionante.



Te vas a hartar de matar enemigos.



Los edificios también sucumbirán a nuestro cañón.

UN INTENTO FALLIDO

Existen muchas maneras de afrontar las contiendas bélicas. Y una de ellas, por qué no, es la utilización del género llamado *shoot 'em up*. Hasta aquí, todo normal. Pero, ¿qué sucede cuando todos los elementos que se ponen en la parrilla no cuajan? ¿Cuando la jubabilidad es de lo menos atrayente? ¿Cuando la adicción brilla por su ausencia? ¿Cuando la variedad, aunque pretendida, es inexistente? ¿Cuando el control es de lo menos intuitivo? Entonces lo que sucede es que tenemos ante nosotros un juego que no es lo que todos estábamos esperando.Y esto es lo que sucede con *Battle Tank: Global Assault*. Un juego que hubiera estado bien si cada uno de los elementos que forman el juego funcionase mejor.

Gráficamente es flojo, aunque, todo hay que decirlo, los hay peores. La música y los sonidos son simples, aunque una vez más también los hay peores. La originalidad es inexistente, aunque los haaaay peoooooores. Pero a todos estos elementos se añade uno que es el que a la larga determina el éxito o el fracaso del juego: el desarrollo. En este caso, es tan repetitivo que podrías estar horas y horas jugando pensando que todavía te encuentras en el inicio del juego. Machacar al enemigo está bien un rato, pero cuando es lo único que hay que hacer, a los pocos minutos abandonas por completo. Sus creadores han dotado al juego de unas cuantas opciones pero, lo cierto es que éstas van de lo mismo: machacar al enemigo.

Estamos ante uno de esos juegos que, sin ser desagradables, te preguntas qué quieren ofrecer. Es tan simple que agotará al más paciente. En definitiva, un juego que no pasará a los anales de la historia de la PlayStation.

PARA DOS

Quizá lo más interesante es jugar con un colega en la típica pantalla partida. No es ninguna maravilla, pero al menos te distraerás algún tiempo.



Uno de los dos está sufriendo un duro correctivo.



Más mamporros entre colegas.

AYUDA

Ponte de espaldas a una pared y empieza a destruir a los enemigos. Es una buena manera de evitar daños.

MEJOR QUE — PEOR QUE QUAKE III

POWER NOTA



Battle Tank Global Assault *es uno de esos juegos a los que no prestas más de 30 minutos. La simplicidad de todos sus aspectos y, sobre todo, un desarrollo repetitivo y sin gancho lo convierten en una opción nada apetitosa para los paladares finos.*

5



Lo peor del juego son las cargas. A veces son eternas.

No sólo la plantilla blaugrana está al completo...

BARÇA MANAGER 2000

Mucho más que Van Gaal

Después de mucha sequía dentro del mundo de la gestión de equipos, parece que este género está arrancando con mucha fuerza. Sólo hace falta ver el gran número de títulos que han aparecido últimamente en nuestro país que tienen, como objetivo principal, mostrar la cara más administrativa del mundo del fútbol.

Ubi Soft se ha sumado al carro con un título que explota la licencia oficial del F.C. Barcelona pero que, por suerte para los fans de otros equipos, permite la gestión de un montón de equipos de diferentes países. Si eres del Barça, te encantará. Si no lo eres pero te gusta la gestión, seguro que, como mínimo, te gustará.

TOT EL CAMP...

Con estas palabras empieza el himno del Barça. Y éste es el leimotiv del juego. Constantemente escucharás esta música y visualizarás diferentes aspectos del campo blaugrana como imagen de carga. El otro aspecto que lo convierte en un juego absolutamente obligatorio para cualquier culé que se precie, es el hecho de poder elegir entre castellano y catalán. Hasta aquí, los blaugranas, satisfechos. Pero lo bueno que tiene este programa, entre otros aspectos, es que a partir de ahí empieza también la satisfacción para todo el mundo.

Porque el juego permite la gestión de todos los equipos tanto de la primera como de la segunda división española. Además, podrás controlar a más de 90 equipos ingleses, unos 80 italianos y alrededor de 50 franceses. Aparte de las ligas y copas nacionales, también podrás participar en competiciones europeas. Como ves, la utilización del Barça es una excusa para crear un juego de lo más completo y variado.

A partir de aquí lo mismo de siempre, pero muy bien hecho: realizar fichajes, controlar las arcas del club, diseñar entrenamientos y tácticas, y todo lo que se suele hacer en este tipo de juegos.

Los partidos pueden visualizarse de tres maneras distintas: sólo por imágenes, las mejores jugadas o los encuentros completos.

Barça Manager 2000 no es un juego revolucionario, pero está muy bien acabado y dejará satisfechos tanto a los culés, como a los amantes de la gestión futbolera. Lástima que las cargas sean algo lentas.

Por lo demás, estamos ante un gran juego de gestión.

BARÇA, BARÇA, BAAARÇA

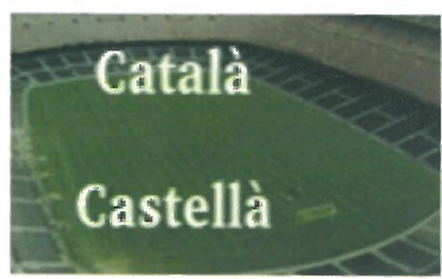
El himno blaugrana acompañará al juego. Está claro que Ubi Soft ha sabido sacar todo el partido a su licencia.



Los azulgrana estarán más que satisfechos con este título de Ubi Soft.

FÍJATE BIEN

En la posibilidad de usar el catalán como lengua. Es el primer juego que permite esta posibilidad, y no podía estar más justificado.



Es curiosa la inclusión del catalán en el juego, pero es una buena noticia.



Habrá que ver la aceptación que tiene entre el público catalán.



Todos los equipos de primera están dispuestos a hacerse con el triunfo final.

FICHA

¿Disponible?
Mayo
¿Cuánto cuesta?
7.995 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Anco
¿Qué más ha hecho?
Kick Off
¿Quién es el editor?
Ubi Soft
¿Quién es el distribuidor?
Ubi Soft
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Pad analógico



MEJOR QUE PREMIER MANAGER 2000 PEOR QUE MANAGER DE LIGA

POWER NOTA

Barça Manager 2000 *es, pese a su título, un juego para todo el mundo. Bueno, para todo el mundo al que le guste la gestión de equipos. Está bien acabado y es completo. Sólo la excesiva lentitud de carga y algún que otro problemilla le impiden llegar más lejos. De todos modos, es un título muy recomendable.*

7

AYUDA

Juega al ataque. Si eliges el Barça, el mejor sistema es atacar. Correrás riesgos, pero obtendrás muchísimos goles.



La nave de la Federación marca el inicio de la aventura.



A la izquierda, el bueno (Plo Koon). A la derecha, los malos.

JEDI POWER BATTLES

Por fin llega la justicia galáctica

FICHA

¿Disponible?
Mayo
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Lucas Arts
¿Qué más ha hecho?
Star Wars La Amenaza Fantasma
Star Wars Master of Teräs Käsi
¿Quién es el editor?
Electronic Arts
¿Quién es el distribuidor?
Electronic Arts
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Pad analógico, Dual Shock
¿Página Web?
www.jedipowerbattles.lucasarts.com

A la quinta va la vencida. Después de cuatro intentos fracasados, llega un título que hace justicia a la impresionante saga galáctica creada por George Lucas. Los desarrolladores de *SW Jedi Power Battles* se han centrado en lo que verdaderamente importa, la diversión, y han dejado de lado todos los experimentos. Con esta sabia decisión, todos salimos ganando. Ya era hora.

La más reciente utilización de la licencia de *Star Wars*, el juego llamado *La Amenaza Fantasma*, dejó bastante mal sabor de boca entre los usuarios de PlayStation. Algo muy parecido sucedió con los tres otros títulos que se inspiraban en las tres primeras películas. Pero ahora, *Jedi Power Battles* ha llegado para zanjar posibles distanciamientos. No estamos hablando de un juego definitivo, pero al menos es divertido y no nos sobreviene aquella sensación de pérdida de tiempo que nos atacaba en los otros cuatro títulos.

VOLVER A LOS ORÍGENES

Esta nueva aventura parece inspirada en los juegos de *Star Wars* creados para SuperNintendo. Se trata de un típico *beat 'em up* en *scroll*, acompañado de algunos elementos plataformeros. Además, se ha utilizado el mayor poder de PlayStation para crear un juego tridimensional.

La acción empieza cuando debes elegir entre cinco caballeros Jedi. Éstos son los conocidos Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Mace Windu (papel que en la película interpretaba Samuel L. Jackson), y los desconocidos Adi Gallia (una valerosa dama) y Plo Koon (un monstruo de armas tomar). Cada uno tiene sus características personales de ataque o defensa, aunque todos utilizan el sable de luz (de diferentes colores).

Con la excusa de terminar con el bloqueo comercial con el que la Federación está castigando al planeta Naboo, deberás atravesar un total de diez niveles que recrean perfectamente los decorados de la película. Además, el juego te permite que participes en cuatro fases más, a las que podríamos llamar especiales, que te posibilitan formar parte en una carrera, controlar un Droidekas, ayudar a Jar Jar o acabar con 100 enemigos en un tiempo limitado.

A partir de aquí, empieza una aventura de lo más intensa y repleta de acción y de situaciones conflictivas. No estamos ante un juego demasiado original, pero su propuesta es tan directa e intensa que nos olvidaremos de ello y nos sumergiremos en su adictivo desarrollo. El juego viene apoyado por un notable trabajo técnico que además de los ya nombrados decorados, muestra alguna secuencia animada, una excelente recreación de los protagonistas y de sus enemigos y un buen seguimiento de la acción (aunque en este punto encontremos algún fallo). No se trata de una maravilla, pero si eres fan de la saga galáctica, este juego te encantará, si no lo eres, también te dejará satisfecho.

FÍJATE BIEN

En la aparición de algunos de los personajes de la película. Jar Jar, Anakin, Amidala y algunos más nos visitarán en esta aventura.



Los protagonistas de la peli aparecerán en algunos momentos del juego.

DOS MAESTROS AL UNÍSONO

Uno de los mejores aciertos del juego es poder jugar a dos bandas. Como en los más clásicos *beat 'em ups*, podrás jugar junto a un colega.



Nada mejor que un colega para compartir aventuras.

AYUDA

Tómate tu tiempo antes de dominar el juego. Controlar a los personajes es, al principio, algo difícil.

MEJOR QUE EPISODIO 1 PEOR QUE GEKIDO

POWER NOTA



Por fin un juego de la saga Star Wars da la talla. No estamos ante el juego definitivo, pero su desarrollo lleno de acción y de situaciones tensas te enganchará desde el primer momento. Su realización técnica, aun siendo buena, no sorprenderá, pero por lo menos cumple.

8

METAL GEAR SOLID

¿Dispones de 6.600 pesetas? Solid Snake ha vuelto y más barato

FICHA

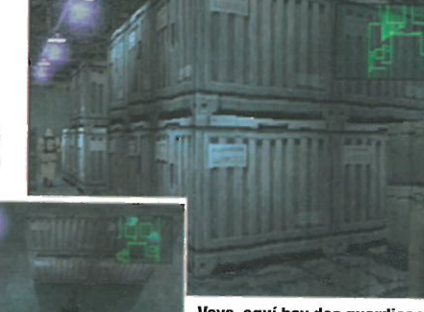
¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
6.600 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Konami
¿Qué más ha hecho?
Silent Hill
ISS Pro Evolution
¿Quién es el editor?
Konami
¿Quién es el distribuidor?
Konami
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.metalgear.com

La única excusa válida para no tener ya este brillante juego es que acabas de adquirir la PlayStation. Si éste es el caso, felicidades, posees la mejor consola que existe actualmente. Ahora, para hacer que el jardín tenga más rosales, acaba de reducir su precio uno de los mejores títulos para la gris de Sony. No forma parte de la gama Platinum, pero tampoco vamos a ser quisquillosos, ¿no? ¿Contento?

De acuerdo, es demasiado corto y lo terminas en un fin de semana. Normalmente esto sería un aviso para alejarte de él pero cuando la acción es tan buena, no tan sólo deja de importarte el que se acabe pronto sino que es probable que lo vuelvas a cargar para jugar de nuevo.

Al crear un género completamente nuevo —*sigilo 'em up*—, *Metal Gear Solid* te mantiene en el papel principal de Solid Snake y desafía tus sentidos en uno de los escenarios de acción más originales que se han creado. Te arrastras, andas a hurtadillas, te escabulles por el juego evitando la atención del enemigo y te relacionas con los personajes para que te sientas, clichés aparte, como en una película. Cada uno de los numerosos guardias posee un escáner y tu objetivo está en pasarlos sin que te detecten. Cuando entres en una habitación tendrás que esconderte rápidamente detrás del contenedor más próximo. Cuando el guarda que está más cerca de ti se aleje, puedes correr hacia el siguiente escondrijo. Tu respiración, cualquier ruido que hagas e incluso tus huellas pueden delatarte. En resumen, tendrás que dominar los diferentes controles y movimientos para seguir vivo.

Como ya hemos dicho, el único fallo de *Metal Gear Solid* es que desearíamos que fuera más largo.



Vaya, aquí hay dos guardias y tendrás que arreglártelas de algún modo para llegar hasta el otro lado de la habitación.

Las escuadras del mapa muestran el campo de visión del guardia.

ESCÓNDETE

El cobarde que llevas dentro te hace descontrolar al tiempo que te escondes detrás de edificios, contenedores, arbustos y vehículos. A la espera de que no pase nada en el camino del guardia, lo pasas de un salto y posiblemente lo matas en silencio...

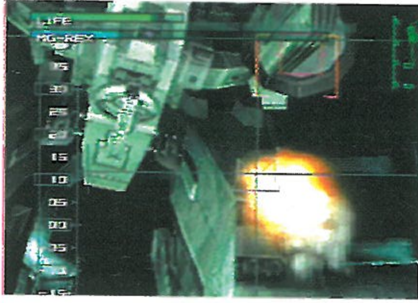
AYUDA

Completa el juego con el fantástico modo de demostración de escenarios. Aquí puedes ver todas las secuencias de vídeo y transmisiones de radio del juego.





El objetivo del juego es llegar sigilosamente hasta el enemigo final atrayendo la menor atención posible.



Cuando el guardia está mirando hacia el otro lado...



... puedes saltar sobre el ascensor. Salvado... por ahora.

POWER NOTA

Si cuesta 6.600 pesetas es más genial, si cabe. Recomendamos con fervor que te lo compres inmediatamente en la tienda más próxima.

10

SPYRO THE DRAGON

¿Todavía conserva este dragón su bocanada?

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
3.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Insomniac
¿Quién es el editor?
Sony
¿Quién es el distribuidor?
Sony
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.playstation-europe.com

Había un par de pretendientes a la corona pero cuando *Spyro The Dragon* apareció hace unos dos años, todo el mundo estuvo de acuerdo en que por fin teníamos el primer juego de plataformas «verdadero» en 3-D para la PlayStation.

Buenos gráficos, secuencias de vídeo que se añaden a la acción, vuelo, excelente profundidad de visión y niveles muy abiertos hacen de *Spyro* algo especial. Olvídate de otros títulos del género de las plataformas, que te tenían deambulando en una serie de escenarios diminutos. En *Spyro* te sentirás como si estuvieras cabalgando por un campo o volando sobre una ciudad. Sin embargo, el problema es que no hay mucho que hacer. Los bonitos efectos visuales y la animación fluida parecen ganar a expensas de niveles poco detallados. Esto se traduce básicamente en correrías sin fin tratando de encontrar algo que hacer; una situación que se solucionó en su fantástica secuela.

Está bien, incluso un trocito de la historia de PlayStation, pero no creas que vas a seguir jugando cuando los gráficos dejen de ser una novedad.







El espacio amplio y abierto

Al renunciar a los pasillos y habitaciones de los plataformas anteriores, encontramos un juego con extensión.

POWER NOTA

En realidad no puedes quejarte. La secuela es mucho mejor pero Spyro the Dragon aún es divertido.

7

CONCURSO BATTLE TANK GLOBAL ASSAULT

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS DE BT GLOBAL ASSAULT

Estás en el año 2006, un virus letal infecta a las mujeres y eres Battlelord Griffin Spade. Pero, no se vayan todavía, aún hay más. Mientras todo esto sucede, tú debes salvar a tu prometida. Tus aventuras transcurrirán entre las ciudades de Washington, Nueva York, París, Londres o Berlín. Dispondrás de 12 tipos de tanques y de un arsenal para parar un tren. ¿Qué, te apuntas? Virgin **y** *Power* **sortean 20 juegos de** *Battle Tank Global Assault*. **Ya estás tardando. Ármate de valor, toma papel y boli y atento a la pregunta que te formulamos este mes, concursa y hazte con uno de estos fantásticos premios. Esperamos tu carta con la respuesta correcta antes del día** 15 de junio.





3DO

Recorta por aquí

PW. 37

Cupón de respuesta

¿Cómo se llama tu prometida en este juego?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: .... Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *BT Global Assault*» REVISTA **Power**
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.





Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 26 Soul Reaver* (Proein):

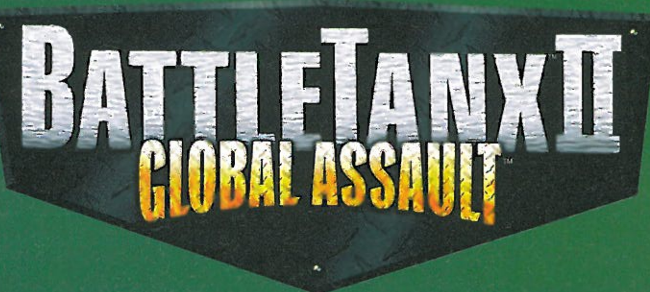
Miguel Vizcaíno González (Almería)
Pedro Moltó Gea (Elche, Alicante)
Fernando Mansilla Guna (Manises, Valencia)
Rafael Bartolomé Resano (Pamplona, Navarra)
José Mari Blázquez García (Abadiano, Vizcaya)
Jonatan Cárcamo Localzada (Logroño, La Rioja)
José Luis León Mañez (Alcalá de Xivert, Castellón)
Carlos Raya Brava (Córdoba)
Óscar Rufino Zarate Alcaraz (San Vicente del Raspeig, Alicante)
Roberto Osuna López (Cabra, Córdoba)
David Narea Martínez (Barcelona)
Santiago Bueno Jorge (Pontevedra)
José Antonio Montero Morcillo (Villarobledo, Albacete)
Juan Carlos García Borreguero (Alcalá de Guadaira, Sevilla)
Julio César Díaz Fernández (Ciaño de Langreo, Asturias)

Respuesta:
Legacy of Kain: Blood Omen

Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 34 Eagle One* (Infogrames):

Kevin Lara Cornejo (Fuenlabrada, Madrid)
Manuel Moreno Gómez (La Puebla del Río, Sevilla)
José Rodrigo García (Valencia)
Luis Enrique Ara Felipe (Huesca)
Julio Sánchez Oliver (Zaragoza)
Diego Rodríguez Rullán (Palma de Mallorca, Baleares)
José Ignacio Tejero Yustos (Leida, Bizkaia)
Mikel Leite Agirrezabala (Bilbao, Vizcaya)
Fernando Villa Ecenarro (Ejea de los Caballeros, Zaragoza)
Montserrat Plaza Plaza (Alicante)
J. Javier Pérez de Eulate (Andoaih, Gipuzkoa)
José Fernández Requena (Terrassa, Barcelona)
Juan Ramón Hernández Leiva
(Carvagoza de la Sagrada, Salamanca)
Juan Carlos González Pérez (Badalona, Barcelona)
Tarek Ríos Merle (Sant Boi de Llobregat, Barcelona)
José Domingo Romero Toribio (Santa Perpetua, Barcelona)
Antonio Villar Preto (Sagunto, Valencia)
Carlos Hidalgo Caballero (Coslada, Madrid)
José Fonollar Carles (Cornellà de Llobregat, Barcelona)
Jordi Cantí Vergés (Barcelona)

Respuesta:
Harrier.



El MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

Presta atención. El Mundo Nunca Es Suficiente, la última entrega de James Bond, está lista para llegar a PlayStation y PlayStation2 a finales de año. Guiñando un ojo a la chica, al tiempo que nos aferramos a un lado de un helicóptero en llamas con un arma nuclear oculta en su interior, Power te invita a echar un vistazo a este título...



Tienes que dejárselo a James Bond. Él es el perfecto héroe: tiene la inteligencia y sofisticación de Stephen Fry, la elegancia de Robert de Niro, la agilidad de David Beckham y la fuerza de Arnold Schwarzenegger, todo en uno.

El Mañana Nunca Muere, la primera entrega para PlayStation, fue un poco decepcionante pero las cosas parece que van a cambiar con *El Mundo Nunca Es Suficiente*. Electronic Arts está desarrollando el juego para PlayStation y, sí, para PlayStation2 al mismo tiempo, y si nuestros cálculos no fallan, podremos gozar de él a finales de año.

Al igual que las anteriores *partes, El Mañana Nunca Muere* y (shhh) *GoldenEye* para N64, *El Mundo Nunca Es Suficiente* será un *shoot 'em up* en primera persona. Mientras que todo el juego será completamente nuevo para la PlayStation actual, la versión PS2 utilizará el mismo motor con el que funciona *Quake III* en PC. Todos hemos oído hablar de gente que toma ideas «prestadas» de otra persona...

«Utilizar el motor de *Quake III* permite concentrarte en el contenido y en la acción en lugar de depurar un nuevo motor», explica Randy Breen, director de la operación en EA. «Si empezamos con un motor de base podemos añadir mejoras sobre la mar-







cha, cosa que nos da acceso a un montón de fenomenales niveles familiarizados ya con la tecnología.»

Y, ¿qué piensan los chicos del funcionamiento de la PS2? Se rumorea que trabajar con la nueva tecnología es difícil...

«El poder sin pulir es magnífico», continúa, «pero aún estamos descubriendo lo que podemos hacer. La geometría tiene unos detalles de un nivel mucho más alto, de forma que los juegos de acción basados en los personajes funcionarán muy bien debido a la habilidad de la máquina para representar formas animadas con mucho más detalle. No por eso podemos ignorar el hecho de que no todo el mundo correrá a comprarse una PS2, por más divertido que sea el *hardware*. Creemos que tenemos a más clientes para satisfacer en la PS1 que en la PS2, por lo menos al principio».

La trama de *El Mundo Nunca Es Suficiente* permanece fiel a la historia, tanto la versión PS1 como la PS2 comparten los mismos objetivos básicos de la misión a pesar de tratarse de juegos diferentes.

«El mundo Bond promete una acción inteligente, buenos artilugios, escenarios exóticos, mujeres bellas y vehículos atractivos. ¿Qué más se puede desear? Utilizaremos la película

El Mundo Nunca Es Suficiente **va a ser infinitamente mejor que** ***El Mañana Nunca Muere.*** **Si el único parecido a lo largo del juego es el mismo medidor de salud (arriba, centro), entonces trato hecho. ¡Observa qué calidad!**

LOS MEJORES SUPER AGENTES

SÓLO SE VIVE DOS VECES



Una imagen del poco afortunado *El Mañana Nunca Muere.*



Solid está a punto para la parte de las tres llaves.



Para Gabe no es ningún problema atravesar los armarios con balas.

Por supuesto, el mismo James Bond hace acto de presencia en nuestra lista de los cinco mejores hombres-en-una-misión. Pero si miras con atención el resto de la lista, verás la clara influencia que James Bond ejerce sobre ellos. Incluso en el pequeño tipo con el pelo rojo de punta y con cierta afición por atrapar monos...

JAMES BOND

El Mañana Nunca Muere

Probablemente es el hombre más impasible del mundo entero, con atractivo, encanto, habilidades ofensivas y un repertorio —a la última— de artilugios. Por desgracia, *El Mañana Nunca Muere* no fue lo que todos hubiéramos deseado, con una mala detección de choques y ángulos de cámara. Bastante decepcionante.

SOLID SNAKE

Metal Gear Solid

Uno de los mejores juegos para PlayStation y el primero llamado *sneak 'em up* del mundo, protagonizado por Solid Snake, un mujeriego que emana encanto, un experto en combates cuerpo a cuerpo y equipado hasta los dientes con fantásticos artilugios y un paquete de cigarrillos. También lleva un esmoquin en la segunda partida del juego. Aún podría parecerse más a James Bond si cambiase su nombre por el de, ummm... James Bond.

GABE LOGAN

Syphon Filter

Como agente especial, Gabe Logan pasa por tiroteos en Khazakstan, ataques terroristas en Washington, elimina un francotira-

NOMBRE, CATEGORIA Y NUMERO

QUIÉN ES QUIÉN

JAMES BOND

Esmoquin: Sí
Trabaja para: Gobierno británico (Servicio Secreto)
Licencia para matar: Sí
Francotirador: Sí
Combate arma con arma: Sí
Mujeriego: ¡Vaya pregunta!
Artilugios habituales: Coche con control remoto, gafas con rayos X, bolígrafo con fuente explosiva
Armas habituales: Pistola Walther PPK, rifle de asalto Klobb, Cougar Magnum RC-P90

SOLID SNAKE



Esmoquin: Sí
Trabaja para: Grupo Fox Hound de Fuerzas Especiales
Licencia para matar: Sí
Francotirador: Sí
Combate arma con arma: Sí
Mujeriego: Sí
Artilugios habituales: Traje de sigilio, misiles Nikita con control remoto, explosivos plásticos C4
Armas habituales: Rifle francotirador PSG-1, pistola Socom semiautomática, rifle de asalto Fa-Mas


Es la mejor parte de Mission: Impossible: Ethan colgado de un alambre.



dor con una chaqueta con fuego antiaéreo de un disparo en la cabeza y ha pasado por delante de guardias sin que se dieran cuenta con sólo una 9mm con silenciador y un esmoquin. Es probable que pienses que *Syphon Filter* sea en realidad una licencia de una película Bond. Podría ser. *Syphon Filter 2* es una secuela excepcional.

ETHAN HUNT

Mission: Impossible

Ethan podría ser un agente por propio derecho pero, más importante en su versión PlayStation, el Sr. Ethan Hunt aún asiente la cabeza en la dirección del Sr. Bond. La acción es más furtiva que en *Syphon Filter.* Está llena de secuencias de corte y tiene un poco de animación para subir ánimo.

SPIKE

Ape Escape

Podría llevar zapatillas de deporte grandes, cabello de punta y tener sólo diez años pero Spike, de *Ape Escape,* posee un arsenal de artilugios que dejarán a otros en completo ridículo: un detector de monos, un aviador, un coche con control remoto y, por supuesto, su guante mágico de boxeo. Pero, Spike pierde puntos al no haber besado a ninguna chica.


No hay ningún robot asesino suficientemente grande para Spike.

Pagar por la licencia de *Quake III* fue un golpe maestro por dos razones. Primero, puedes invertir más tiempo en hacer que la acción sea genial. Segundo, automáticamente las escenas tienen un aspecto fabuloso (mira estas imágenes).

GABE LOGAN

Esmoquin: Sí
Trabaja para: Identikit
Licencia para matar: Sí
Francotirador: Sí
Combate arma con arma: No
Mujeriego: No
Artilugios habituales: Lanzagranadas M-79, rifle con visión nocturna, explosivos C4
Armas habituales: 9mm con silenciador, revólver, pistola automática G-18, rifle de asalto M-16

ETHAN HUNT

Esmoquin: Casi
Trabaja para: Gobierno americano (Fuerza de Misiones Imposibles)
Licencia para matar: Sí
Francotirador: Sí
Combate arma con arma: No
Mujeriego: Así, así
Artilugios habituales: Lista NOC, minas magnéticas, generadores de humo
Armas habituales: Rifle francotirador, pistola 7.65.

SPIKE

Esmoquin: No
Trabaja para: Científico de viaje
Licencia para matar: No
Francotirador: Sí (con honda)
Combate arma con arma: No
Mujeriego: No
Artilugios habituales: Red de tiempo, radar para monos, volador aéreo
Armas habituales: Garrote, honda



como base para todas las misiones», dice Randy. «Nos hemos centrado en los puntos clave de éxito dentro de la historia, añadiendo actividades típicas de juego y experiencias alrededor de esos puntos», señala.

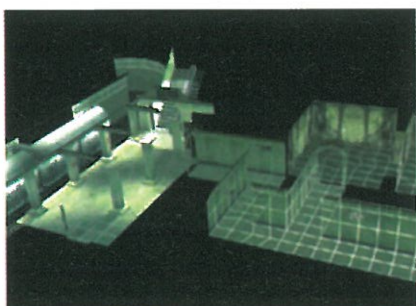
«Queremos que el jugador se sienta como 007, que viva el mundo a través de sus ojos y sus oídos. Se han ampliado algunos ambientes para la acción y la exploración, sin alterar ninguna parte esencial de la trama. Tienes que omitir las escenas menores por la simple razón que no puedes ponerlo todo», manifiesta Breen.

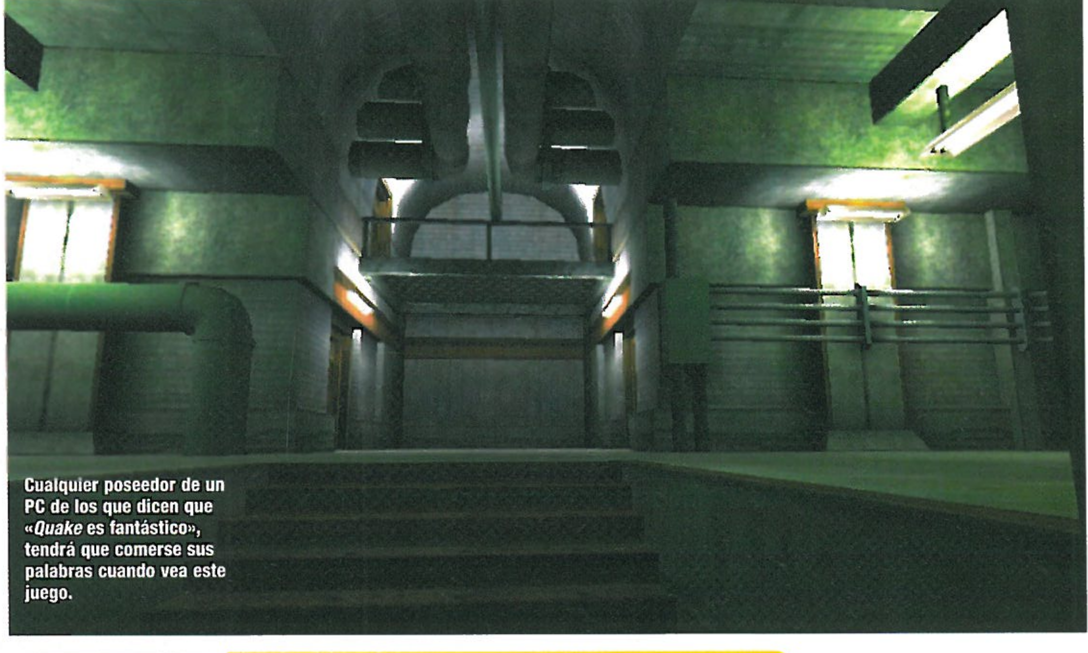
Cada misión requiere el cumplimiento de un objetivo inicial como rescatar a un rehén, desactivar una bomba o atrapar a un sicario. Aunque cabe la posibilidad de que se puedan completar los objetivos disparando con armas brillantes, si piensas y exploras un poquito encontrarás una ruta segura, sigilosa y más satisfactoria.

Por supuesto, ningún *shoot 'em up* en primera persona estaría completo sin un combate a muerte en el modo Multijugador y *El Mundo Nunca Es Suficiente* parece que no nos va a decepcionar. Esto no es ninguna sorpresa si tenemos en cuenta que los mejores combates a muerte hasta ahora han sido (ahora en voz baja) *Quake III,*









Cualquier poseedor de un PC de los que dicen que «*Quake* es fantástico», tendrá que comerse sus palabras cuando vea este juego.



para PC y —ahora que no nos oye nadie— *GoldenEye,* para N64.

«*GoldenEye* fue un juego excepcional en su momento», afirma Randy. «Es el ritmo que se crea, tan sólo con el equilibrio adecuado entre el suspense y disparar a todo lo que se mueve. El comportamiento y el movimiento de los personajes era magnífico. Desde luego, estamos invirtiendo mucho en el modo Multijugador para todos los sistemas.»

Lo más probable, *Power* así lo espera, es que la versión para PlayStation tenga al menos dos tipos de pantalla partida, y cruzamos los dedos para que haya cuatro versiones para Multi-Tap para PlayStation 2. La PS1 utilizó una pantalla partida en cuatro para *Quake II*, así que no hay razón para pensar que no puedan hacer lo mismo en la versión PS1 de *El Mundo Nunca Es Suficiente*.

Y ahí, más o menos, lo tenemos. *El Mañana Nunca Muere* ya está en nuestro recuerdo y *GoldenEye*, también. *El Mundo Nunca Es Suficiente* no estará a punto hasta finales de este año como muy pronto. Pero pensar en James Bond ejerciendo de agente secreto en las dos versiones de PlayStation ya es suficientemente emocionante. Al igual que lo es ver a una Denise Richards completamente renderizada y ejerciendo de chica Bond con camiseta caqui y shorts diminutos. Este año las Navidades van a ser fabulosas...

Date cuenta que *EMNES* tendrá un aspecto tan bueno como éste (el de más arriba) y va a una velocidad de 60 cuadros por segundo. Una cuidada planificación de la galería (arriba, centro) hará que en los escenarios te puedas mover rápido y sin dificultad.

CONSTRUYE TU PROPIO BOND

SÍ, UN ESPÍA DE BRICOLAJE

Hay un pequeño problema. *El Mundo Nunca Es Suficiente* no está previsto que llegue a la pequeña pantalla de tu PlayStation hasta finales de año. Así que, mientras esperas, te recomendamos hacer tu propia aventura *EMNES*. Es muy simple. Puedes recrear las escenas más memorables de la película desde tu catálogo de juegos.

LA PERSECUCIÓN EN LANCHA

Rapid Racer

Espléndidos gráficos en alta resolución (para aquella época) en el juego más original de carreras de lanchas motoras de PlayStation. Sumerge la cabeza en agua y respira profundamente para recrear el hedor del río Támesis que tiene lugar en la peli y luego congélalo sin tener en cuenta la seguridad pública o personal.



LA PERSECUCIÓN ESQUIANDO

Cool Boarders 3

Muy bien, puede que Bond se precipite esquiando montaña abajo en *El Mundo Nunca Es Suficiente* pero ¿quién esquía hoy día? Resulta mucho más divertido servirte un refresco y revivir los momentos violentos y nevados sujetos sobre una tabla virtual de madera pulida en una o siete partidas de *CB3* en el modo Multijugador. Retorcido de verdad.

TODOS LOS SÚPER COCHES

Gran Turismo 2

En *El Mundo Nunca Es Suficiente*, Bond conduce un BMW Z8, equipado con armadura de titanio, un HUD multitarea, misiles, asientos de cuero y seis posa-vasos. Deberás ganártelos en *GT2*, incluyendo el modelo de coche similar que condujo en *El Mañana Nunca Muere* y el veloz Z3, el coche de la película *GoldenEye*.



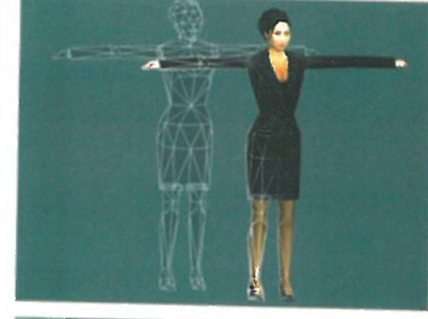
LA FÁBRICA DE CAVIAR

Quake 2

El momento de la fábrica de caviar hacia el final de la película es el trozo en el que un grupo de helicópteros con motosierras gigantes aparece de la nada y deja el lugar hecho trizas. Pierce está solo y se convierte en un sálvese quién pueda. Así que, ¿qué mejor juego para practicar tácticas de supervivencia que *Quake II*? Con las balas volando y la necesidad de correr como un atleta de los 100 m tendrías que estar en forma.




Los conductos subterráneos tenían un aspecto increíble en la película y parece que en el juego tendrán la misma calidad.





EN REALIDAD ES SUFICIENTE

VISIÓN DEL MUNDO

El *Mundo Nunca Es Suficiente* tiene lugar en seis escenarios principales. Es probable que todos aparezcan en el juego, así que echa un vistazo a los tres mejores.

LUGAR: LONDRES, INGLATERRA

Escena principal: Persecución en lancha motora.
Es una de las mejores escenas de Bond antes de los títulos de crédito. Una parte del edificio MI6 estalla a causa de una bomba. Al reconocer a uno de los responsables, Bond sale disparado de un edificio MI6 en una lancha motora prototipo (ignorando la petición de Q de devolverla porque no está terminada) y protagoniza una persecución por el Támesis.

LUGAR: BAKU, AZERBAIJAN

Escena principal: Explosión de la fábrica de caviar.
Después de visitar una fábrica de caviar en busca del principal criminal de *El Mundo Nunca Es Suficiente*, Bond y la encantadora Jones están a punto de morir despedazados por algunos helicópteros con sierra que cortan la fábrica como un cuchillo corta un pastel. Explosiones, llamas y edificios que se derrumban por todas partes.

LUGAR: ESTAMBUL, TURQUÍA

Escena principal: Lucha submarina.
Estambul es la única ciudad del mundo que se encuentra en dos continentes y, para los malos, ésta es una razón suficiente para querer hacerla volar en pedazos con una enorme bomba. La bomba necesita un dispositivo de un arma nuclear así que Renard secuestra un submarino nuclear. Bond sube dentro justo a tiempo.



OTRO TIPO DE EMNES

¿QUÉ NO ES SUFICIENTE?

Ya sabes cuál es el principal problema de las películas de James Bond. Si llegas cinco minutos tarde y te pierdes la primera secuencia no tienes la menor idea de qué es lo que está ocurriendo. Aquí te contamos todo lo que tienes que saber.

Sir Robert King, un viejo amigo de M de la universidad, está construyendo un oleoducto desde el mar Caspio. La hija de King, Elektra, es secuestrada por un terrorista llamado Renard. M aconseja a King que no pague pero de todas formas Elektra se escapa. En su lugar, King utiliza los cinco millones de libras para comprar un informe secreto ruso pero le roban el dinero.

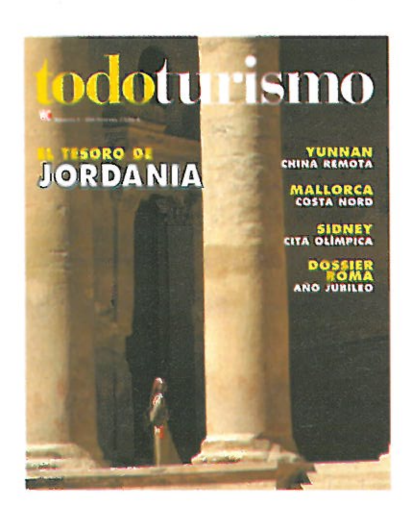
M envía a Bond a recuperar los cinco millones de libras de un banquero suizo pero éste es apuñalado por la chica del cigarro justo delante de Bond. 007 escapa con el dinero. De vuelta al MI6, la maleta con el dinero resulta ser una bomba y hace volar por los aires a King y a parte del edificio MI6. Viendo a la chica del cigarro en el río, Bond la persigue por el Támesis en una lancha motora.

Ella intenta escapar en un globo de aire caliente, Bond se agarra colgado, cae en el techo del Millenium Dome, el globo estalla. Empiezan los títulos de crédito...


El potencial que muestran los escenarios nos hace pensar que cuando se llenen serán increíbles.



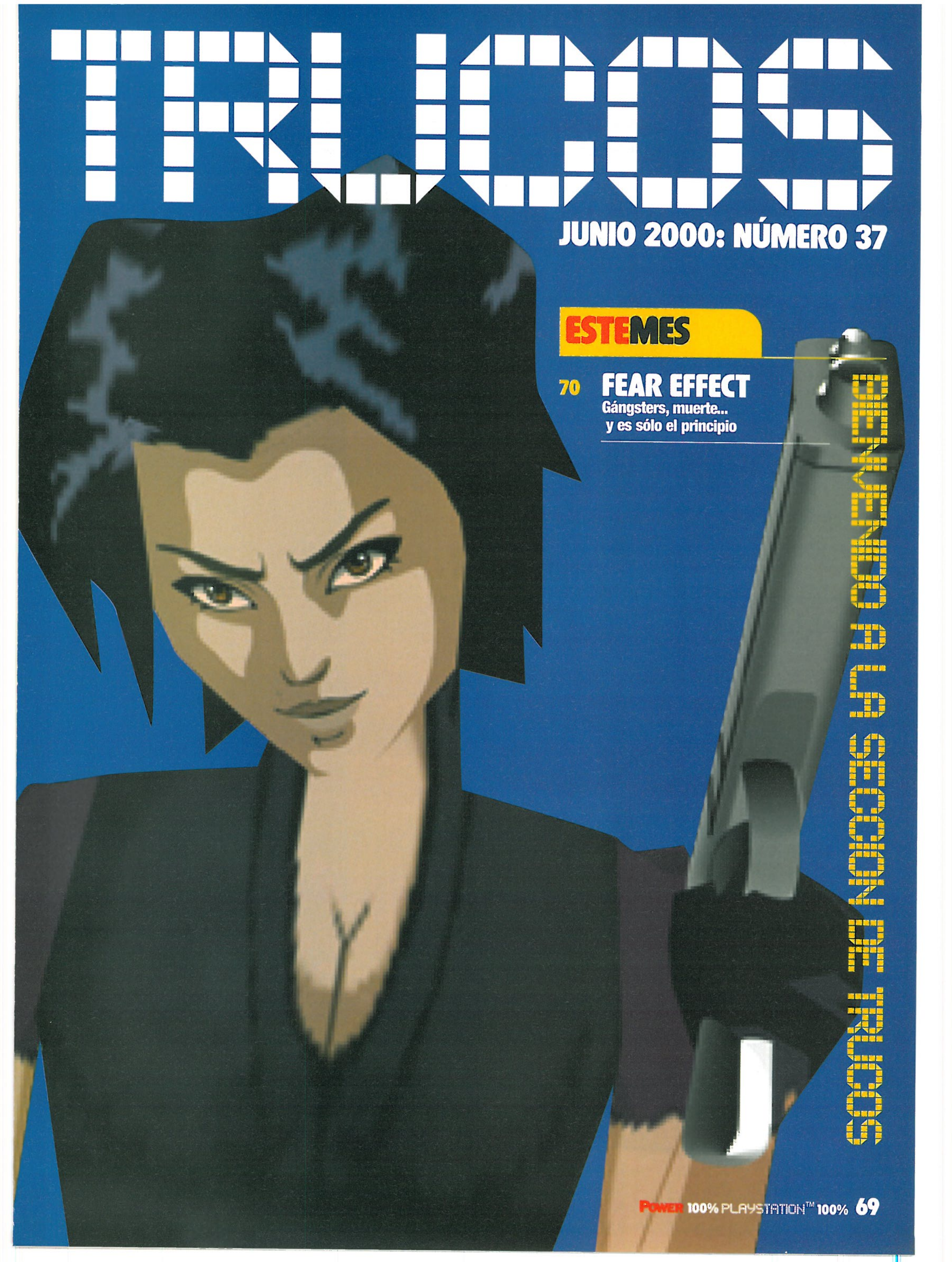
Recuerda que has de renovarlo.



La nueva revista de turismo que te llevará muy lejos.
¡Ya a la venta en tu quiosco!



MC Ediciones, S.A.
Expertos en publicaciones especializadas de calidad.


TRUCOS
JUNIO 2000: NÚMERO 37
ESTEMES
70 FEAR EFFECT
Gángsters, muerte...
y es sólo el principio
BIENVENIDO A LA SECCION DE TRUCOS

FEAR

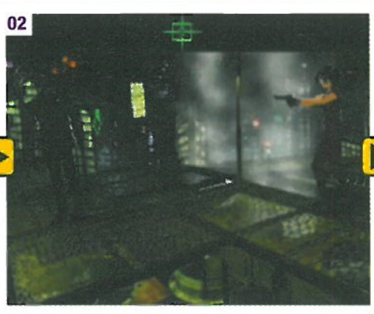
Lo que empieza por un simple secuestro de la hija de un jefe de la sociedad secreta china se convierte en algo muy, muy misterioso. Gángsters, muerte y demonios son sólo el principio. Bienvenido a *Fear Effect,* un viaje a las puertas del infierno...

EFFECT

DISCO 1: HONG KONG

01

Te encuentras en la pista de aterrizaje. Echa un vistazo alrededor del helicóptero para encontrar el interruptor de elevación. Actívalo y la pista de aterrizaje se elevará dejándote en un corredor.

02

Ármate y atraviesa el puente. Esquiva a los dos guardias y recoge la munición.

03

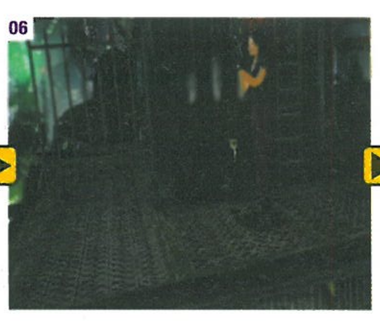
Sigue por el puente y llegarás a una sala de mantenimiento. Mira por la ventana y verás un palanca. Dispara al cristal.

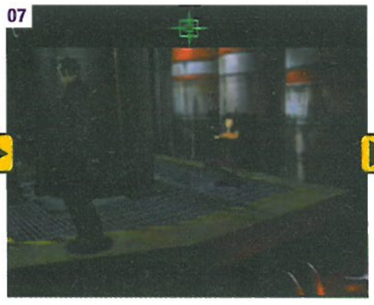
04

Sube a la ventana y tira de la palanca. Atraviesa la habitación hasta llegar al muro del fondo y toma el fusible de la repisa. Más tarde lo vas a necesitar.

05

Sal de la habitación por la ventana y sube por la escalera. Encontrarás una válvula en el borde izquierdo. Gira la rueda para matar al guarda de abajo.

06

Baja la escalera de enfrente y recoge la llave. Continúa por el pasillo e introduce la llave para abrir la puerta.

07

Sigue caminando y elimina a los dos guardias que se encuentran al otro lado. Recoge la tarjeta roja que cae a uno de los guardias.

08

Introduce la tarjeta en el cerrojo junto a la puerta, entra y mata al guardia. Éste es un buen momento para guardar el juego.

09

Echa un vistazo al equipo de vigilancia y utilízalo para descubrir que han tomado a Kim como rehén. Fíjate en que se le cae una llave en la que pone «67»; corresponde a la cerradura que tienes detrás.

10

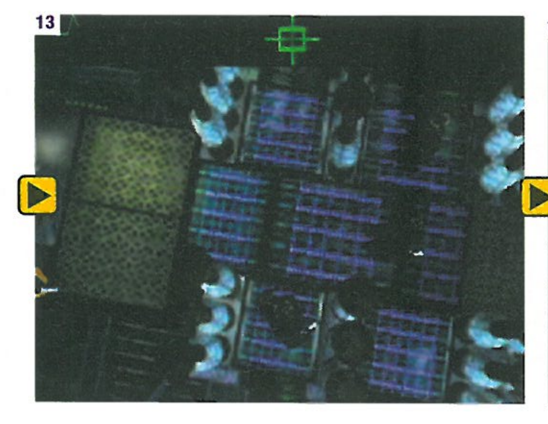
Sal de la sala de seguridad y elimina a los dos guardias. Toma nota del código de acceso de la escotilla; más tarde vas a volver.

11

Continúa por el pasillo y recoge la pistola automática que ha caído del segundo guardia. Prepara el arma y continúa por el pasillo.

12

Toma nota del ascensor que se encuentra a tu izquierda; tendrás que recargar energía para utilizarlo. Continúa por el pasillo hasta la red de suministro de energía.

13

Para matar a estos guardias, entra en la pantalla y agáchate. Asegúrate que utilizas la pistola de disparos rápidos; tu pistola normal no los matará a tiempo.

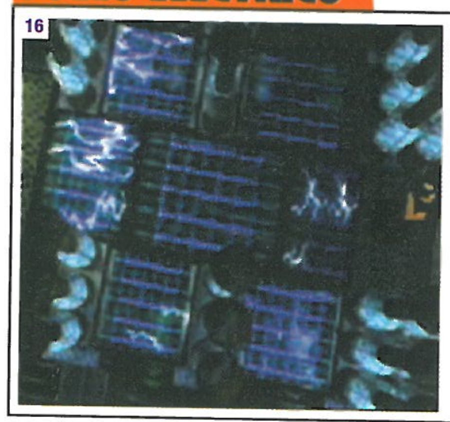
14

Recoge la munición y continúa hacia el depósito. Guarda el juego. Aquí vas a encontrar la llave del armario que se le cayó a Kim. Baja por la rampa.

15

Mata a los dos guardias y busca la caja de fusibles en el muro de la izquierda. Introduce el fusible y se restablecerá la energía de forma que matará a algunos guardias que patrullaban por la red de suministro de energía y activará el ascensor.

SUELO ELÉCTRICO


16

Vuelve a la red de suministro de energía. Tiene electricidad, o sea que no puedes cruzarla inmediatamente. Mira el diseño de la corriente eléctrica. Hay tres cuadrados justo frente a ti. Espera hasta que el cuadrado más lejano y el cuadrado de tu derecha tengan energía y ve al primer cuadrado. Cuando la energía del cuadrado de la derecha se agote, ponte encima de éste. Ahora espera a que se acabe la energía del cuadrado más lejano y corre.


17

Vuelve a subir hasta la sala de seguridad e introduce la llave en el armario en el que pone «67». Obtendrás otra pistola y la tarjeta azul.


18

Vuelve hacia el ascensor y ve al segundo nivel. Recoge el cortaalambres de la caja de herramientas al lado de los ventiladores gigantes.

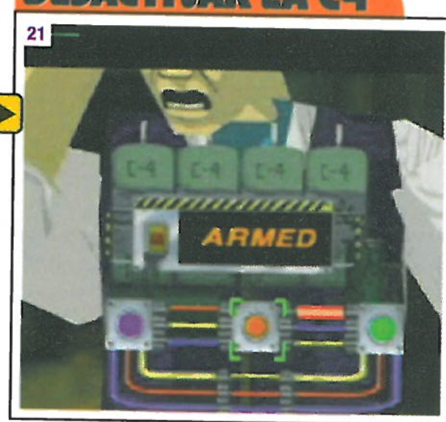

19

Continúa por el pasillo, pasa la puerta cerrada y mata a los guardias que te vayas encontrando. Guarda el juego en la puerta y utiliza la tarjeta azul para entrar en la celda en la que retienen a Kim.


20

Pon las dos pistolas antes de entrar en la habitación. Ten paciencia al matar a los guardias; no quieres que los explosivos hieran a Kim. Cuando hayas conseguido matar a los guardias utiliza el cortaalambres para ayudar a Kim.

DESACTIVAR LA C4



21

Los alambres de la bomba están codificados por colores. Tienes que cortar los dos alambres que, al ser mezclados, forman el color de cada luz. El truco está en cortar los alambres en el orden correcto para que así no cortes el circuito. Primero, enciende la luz naranja y corta los alambres rojo y amarillo. Luego enciende la luz púrpura y corta los alambres rojo y azul. Finalmente, corta los alambres amarillo y azul para desactivar la luz verde.


22

Después de la breve secuencia de corte, te encontrarás en el ascensor. Vuélvete hacia la celda y utiliza la C4 para la puerta cerrada. Asegúrate que no te atacan.


23

Atraviesa la puerta en llamas; ésta te conducirá de nuevo hasta la habitación en la que encontraste la caja de fusibles. Vuelve a subir la rampa y guarda el juego.


24

Sube el pasillo y mata a los guardias que se crucen en tu camino. Ahora la señal de acceso de la escotilla está abierta. Baja la escalera.


25

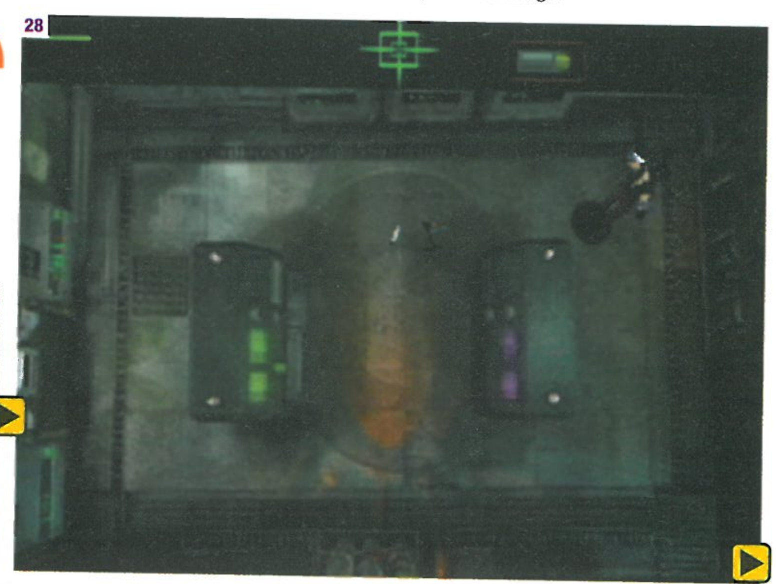
Mata a los dos guardas de debajo de la señal de neón y toma nota de las letras; dentro de un minuto las vas a necesitar. Continúa por el pasillo para enfrentarte al primer enemigo.

ENEMIGO CRIMINAL

Hay dos modos de matar al enemigo criminal: el modo Difícil y el modo Fácil. El modo Difícil implica esconderte dentro y fuera de los ordenadores. Ese es demasiado difícil. Mejor ve a por el modo Fácil. Utiliza el botón de rodar (L2) para esquivar sus balas; no te puede tocar mientras ruedes. Espera hasta que vuelva a cargar y luego levántate y dispárale. Tendrás que dispararle cuatro o cinco veces con la pistola automática antes de acabar con él.


26


27


28

LA SEÑAL DE ACCESO

29



Cuando el enemigo criminal esté muerto recoge la llave y utilízala en el panel del muro del fondo. Introduce la combinación de arriba; corresponde a la señal de neón que viste al pasar por aquí. Tu recompensa es el disco con los datos de Kim.

30



Estarás al mando de Glas. Guarda tu juego y ve a por el interruptor del ascensor. Pulsa el botón y un helicóptero te va a atacar.

31



Esquiva el fuego hasta la escalera y sube. Mantén el Pad presionado para esquivar la bola de fuego de abajo. Te va a hacer saltar hasta arriba.

32



Prepara el arma y dispara a los dos guardias que se encuentran en el pasillo. Ve hasta la habitación en la que disparaste desde la ventana cuando eras Hana.

33



Sube la escalera pero no llegues hasta arriba. Tienes que esperar hasta que el helicóptero explosione tras de ti antes de llegar hasta arriba. Corre y ve hacia el otro lado.

34



Después de la explosión recoge el tubo de acero que se encuentra detrás de ti. Utilízalo para la válvula. Ahora échate atrás y dispara el depósito. Echa un vistazo al borde para pasar a la siguiente

35



Ahora el juego pasa a Hana. Recoge el cuchillo del guardia y utilízalo para matarlo. Consigue el rifle de asalto y sal de ahí. Mata a los guardias que se crucen en tu camino.

36



Guarda el juego y sube la escalera. Llegarás a una secuencia de corte en la que te volverán a capturar. Ahora vuelve a Deke.

TUBOS CALIENTES

37



38



Para resolver el puzzle de los tubos calientes espera a que salgan. Ahora corre hacia el área iluminada de la parte posterior de la pantalla. Utiliza la válvula para cambiar de secuencia y vuelve a la última pantalla. Espera a que los tubos se enfríen y corre hacia el tubo del fondo de la derecha de la pantalla. Espera aquí hasta que los tubos se vuelvan a enfriar y corre hacia la parte superior de la pantalla. La pantalla cambiará de forma que sólo habrá un tubo; párate en el pasillo del tubo y guarda el juego. Ahora corre hacia la parte superior de la pantalla para hacer frente al helicóptero.

39



40

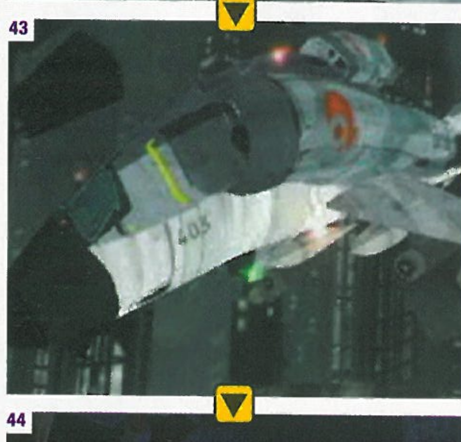


EL PROBLEMA DEL HELICÓPTERO

La clave para destruir el helicóptero está en no dispararlo directamente sino disparar a las banderas de ambos lados. Esquiva los disparos del helicóptero y espera hasta que se desplace hacia la parte derecha de la pantalla. Dispara a las banderas; una caerá y quedará atrapada en el motor. Ahora ve hacia la izquierda en la segunda pantalla y repite el proceso; el helicóptero se convertirá en una bola de fuego.

41

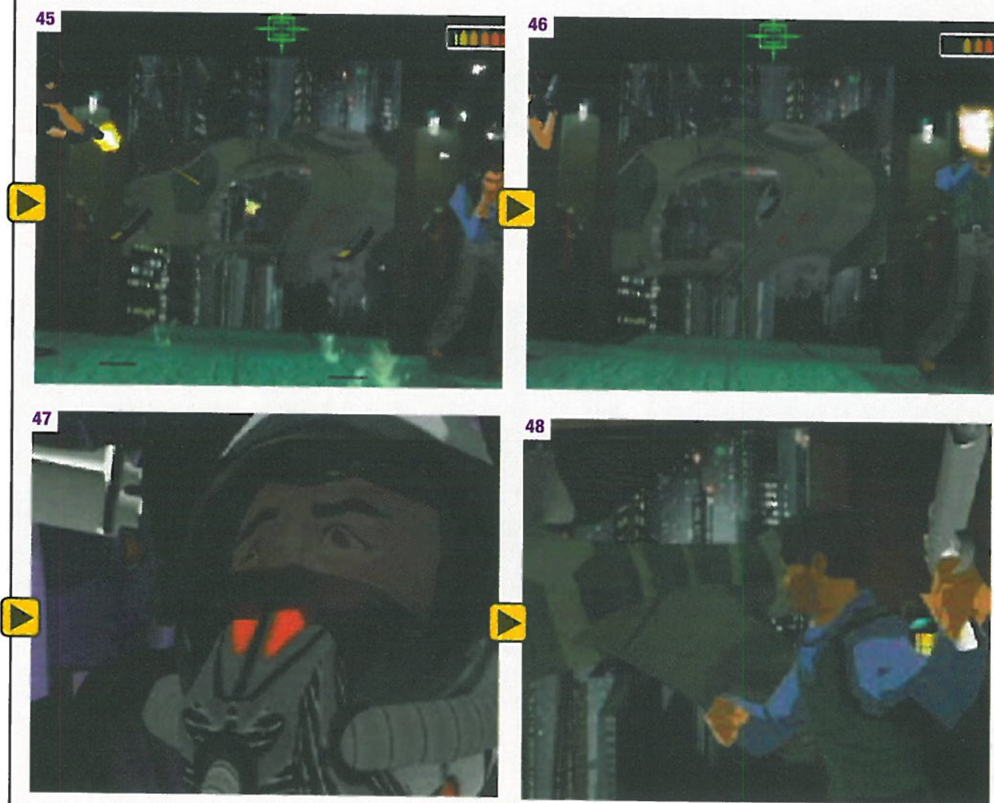

42


43


44


EL PROBLEMA DEL HELICÓPTERO 2

Baja las escaleras y llegarás a otra secuencia de corte. El control volverá a Hana y tendrás que destruir otro helicóptero. El helicóptero disparará alternativamente en el centro de la habitación y por el muro izquierdo. Esquiva los disparos y vuelve a disparar. Finalmente matarás al soldado que conduce el helicóptero y entrarás en otra secuencia de corte.

45 46 47 48


49


El control vuelve a Glas. Corre hacia la cámara y golpea el botón Triángulo al final del corredor para subir a bordo del helicóptero.



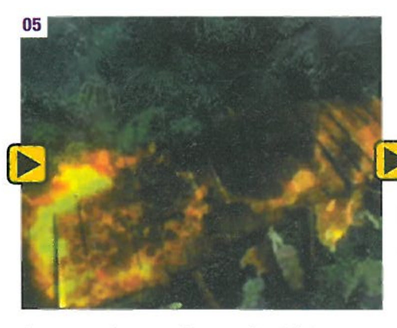
DISCO 2: PUEBLO PESQUERO


01
Prepara la pistola y dispara a todos los *zombies* al lado de la embarcación. Ahora entra en el pueblo. Mata a los dos *zombies* de arriba y recoge la pistola.


02
Finalmente encontrarás un «muerto» en tierra. Mátalo y tendrás una breve secuencia de corte. Ahora el juego pasará a Deke.


03
Equipa a Deke con dos armas y camina por el puente hasta el primer refugio. Un hombre te va a atacar. Después de matar a los *zombies*, el juego pasará a Glas.


04
Guarda el juego y camina hacia el fuego. Observa la secuencia del juego quemando en el pasillo. En la primera pantalla sólo puedes esperar a que el fuego se apague y pasar corriendo.


05
La segunda pantalla es más difícil. El primer fuego sube de manera que no es difícil calcular tu trayecto. Llegarás hasta el final y te encontrarás bloqueado. Date la vuelta y retrocede una sección. Espera un par de segundos a que el fuego se apague y pasa corriendo.


06
El juego pasa a Hana. Mata a los *zombies* y sube al pueblo. Pasa de largo el refugio en el que dejaste a Deke y entra en una casa de la colina.


07
Mata a los dos *zombies* que te encontrarás y llévate la llave de Po Mon. Ahora vuelve a seguir la ruta anterior pasando el refugio y gira por el desvío de la izquierda del pasillo. Utiliza la llave para abrir la puerta.


08
Guarda el juego y habla con la mujer vieja. Después toma la pistola y atraviesa la puerta. Mata a los guardias de fuera y dirígete a la estación de tren.


09
Usa el método de rodar para pasar los guardias de la plataforma. Sigue rodando hasta que llegues a la siguiente secuencia. Para evitar que el guardia te dispare utiliza la toalla húmeda y distráele.


10
El juego pasará a Deke. Acércate sigilosamente al primer guardia y elimínalo con las nudilleras de metal. Dispara a los otros guardias y da la vuelta hacia la izquierda. Puedes guardar el juego aquí.


11
Ahora vuelve al área principal y sube la rampa. Si lo prefieres, sólo puedes pasar estos guardias. Ve por la parte izquierda del tren hasta el último vagón. Aquí vas a encontrarte a un enemigo.

ENEMIGO: SOLDADO SOLDADITO


12


13

La clave para derrotar el soldado es tener paciencia. Tan pronto como empiece la lucha, escóndete detrás del archivador situado en la parte derecha de la pantalla. Enfréntate al soldado y utiliza el botón de rodar para retroceder y avanzar en el momento correcto y dispara. Espera a que pare de disparar, estírate y dispárale mientras desaparece de la pantalla. Quédate fuera hasta que vuelva, dispara algunas balas y ponte a cubierto. Repite el proceso hasta matarlo. Sin embargo, ten paciencia y dispara sólo cuando el soldado esté a la vista ya que por el contrario puede que des accidentalmente a los explosivos y hagas volar el tren por completo.

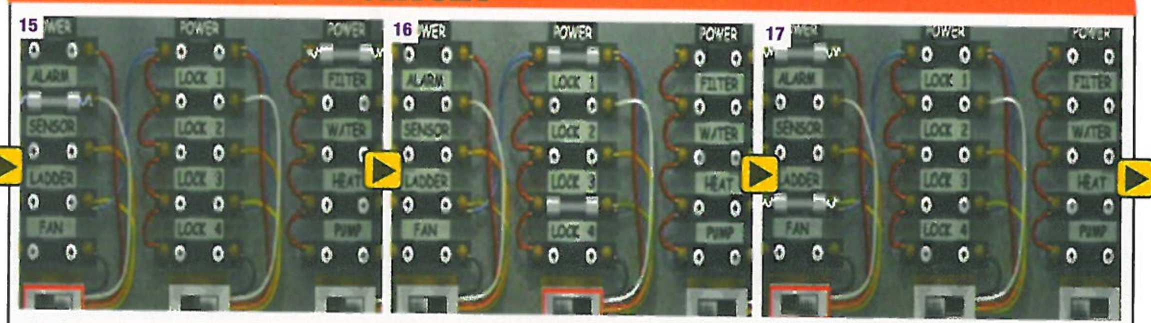
PROBLEMAS DE ENERGÍA

14



Estás en la pista de aterrizaje. Mira alrededor del helicóptero para encontrar el interruptor del elevador. Actívalo y la pista de aterrizaje despegará.

15 16 17



Ahora tienes que resolver un puzzle. Primero, desconecta toda la energía en la caja. Toma los dos fusibles y pon uno en la terminal tercer cerrojo y el otro en la terminal «power». Los dos se encuentran en la columna del medio. Sólo enciende la energía en esta parte. Ahora vuelve a apagar la energía y mueve los fusibles hacia la izquierda; pon uno en «escalera» y el otro en «power». Vuelve a encender la energía.

18



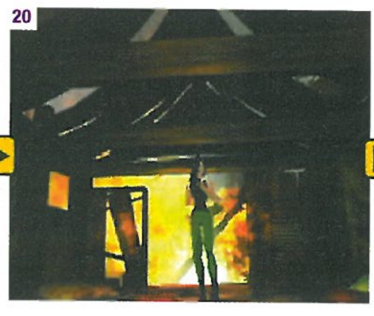
La escalera va a bajar. Sube las vigas y guarda el juego. Ahora mata a todas las cosas vudú pero vigila que no te caigas.

19



Ahora juegas como Glas. Destruye a todos los *zombies* y el juego pasará de nuevo a Hana.

20



Ve hacia la derecha y vuelve a entrar en el pueblo. Tienes que volver al refugio en el que encontraste la llave de Po Mon. Mata al *zombie* y dejará caer la llave Xi Mon.

21



Haz el camino de vuelta pasando por el tren hasta llegar a dos refugios. Utiliza la llave en el de la derecha para conseguir más munición y luego entra en el segundo. Mata a los enemigos para conseguir la llave para el tren.

HORARIOS DE TRENES



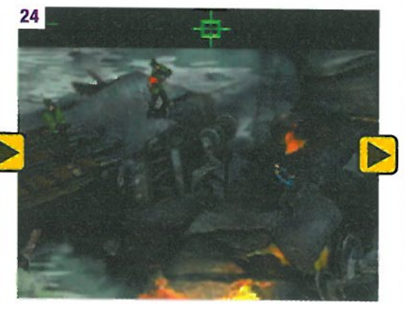
Una vez dentro del tren, tienes que introducir la secuencia de números correcta en el panel de control. Encontrarás una pista si lees la nota de la tablilla con sujetapapeles. Utiliza el botón Cuadrado y X para pasar por los caracteres. Introduce los caracteres en el orden siguiente de izquierda a derecha:
Primera línea: 4, N, 2, B,
Segunda línea: 4, 2, 2, C,
Tercera línea: 8, 0, 0, 0.

23



Después de la secuencia de corte pasarás a Deke por un momento. Deshazte de los dos guardias y corre hacia la cámara para asegurarte que el tren no te va a hacer volar por los aires.

24



Ahora juegas como Glas. Guarda el juego y vigila al pasar por los escombros ardientes y elimina los guardias a tu paso. Uno de ellos soltará un rifle de asalto. Prepara ese arma, la vas a necesitar.

25



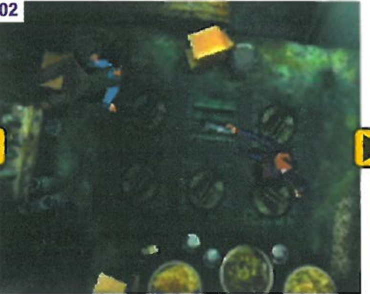
Finalmente llegarás a una pantalla con dos guardas y un camión. Mata a los guardas y da la vuelta rápido. Sigue disparando a los guardias cuando aparezcan en la pantalla. Recoge la llave y utilízala en el camión para provocar la secuencia de corte final del disco dos.



DISCO 3: MADAM CHEN

01

Ahora eres Glas y te encuentras encerrado en una celda aparentemente sin salida. Explora la celda y recoge el aceite. Utiliza el bote. Glas lo romperá molestando así al guardia.

02

Ahora pon aceite en la tubería de arriba del centro. Eso hará que el suelo resbale. El guardia entrará para matarte. Rueda por el suelo hasta que el guardia resbale y se dé un golpe quedándo inconsciente.

03

Quítale el arma y la munición y sal de la habitación. Mata al guardia del pasillo y ve a la siguiente habitación para provocar una secuencia de corte.



VENTANA ROTA

04


05


06


El juego pasará a Deke. Tienes que atravesar el techo de cristal; desafortunadamente, muchos de los cristales están agrietados y no aguantarán tu peso. Puedes mirar los reflectores para ver cuáles están agrietados o bien puedes seguir esta guía. Empieza en el segundo cristal de la derecha, luego abajo 1, izquierda 2, abajo 2, derecha 2, abajo 1 y luego pisa el cemento. Asegúrate que guardas el juego, sal por la puerta y ve hacia la derecha.

CON CUIDADO

07

El juego pasará a Glas. Tienes que pasar sin que los cocineros se den cuenta. Asegúrate que pulsas R2 cuando entres en la habitación, de lo contrario van a oírte. Las esterillas representan el área donde te pueden ver, así que sube directo hasta el borde de las dos primeras y espera hasta que tiren la manzana. Ahora te puedes poner en medio de las esterillas. Espera hasta que la segunda pareja hable por segunda vez uno tras otro y pasa con cuidado.

08

El siguiente cocinero está aplastando cucarachas todo el tiempo. Obsérvale para ver cuál es el mejor momento para pasar sin que te vea. Tienes que pasar los dos siguiente cocineros a la vez. Uno escupirá un par de veces y el otro va a tirar mondaduras de patata dos veces.

09

Te encontrarás en la alarma contra incendios. Actívala y dispara a los dos guardias que se encuentran junto a ti. Ahora dispara la olla de la siguiente pantalla y elimina el otro guardia. Recoge el arma que deja caer. Pasa los guardias hasta la puerta principal y deja entrar a Hana.

10

El juego pasa a Hana. Prepara dos pistolas y mata a todos los guardias. Ahora dirígete hacia la cocina y busca el vestidor.

11

Guarda el juego aquí y ponte el bikini. Mientras no estés provista, ningún arma te permitirá andar por el edificio con libertad sin que te reconozcan.



12



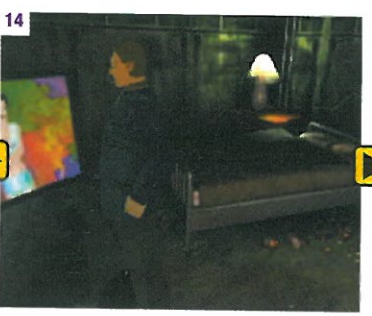
Sal del vestuario e intenta abrir la puerta con el postigo dentro. Uno de los hombres se asegurará que eres una de las muchachas trabajadoras y te dejará entrar.

13



Sube las escaleras y mira. Encuentra la habitación donde se esconde Deke. Desde lo alto de las escaleras ve hacia la izquierda (desde el punto de vista de Hana), pasa de largo la puerta roja y ve hasta la puerta con la escritura china.

14



Después tendrá lugar una breve secuencia de corte y pasarás a ser Deke. Echa un vistazo a la Tele. La mujer que está practicando artes marciales es una pista para el puzzle que encontrarás más adelante.

15



Arma a Deke y sal de la habitación. Deke no puede moverse con libertad, así que tendrás que matar a todos los guardias. Desciende el corredor por el mismo sitio que vino Hana.

16



Pasa la escalera y encuentra una puerta roja con una escritura china. Dentro encontrarás una moneda de oro. Toma la moneda y vuelve por donde has venido.

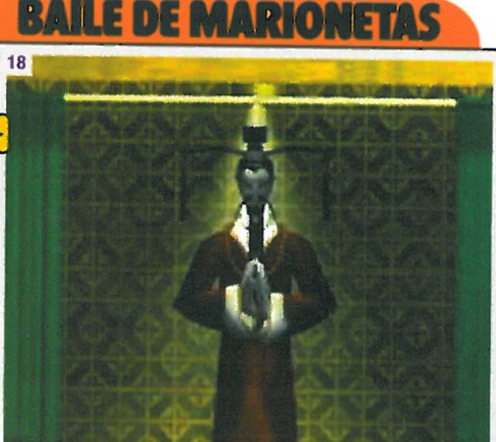
17



Entra en la habitación de la puerta roja. Dentro encontrarás una caja de música. También puedes guardar el juego aquí. Introduce la moneda para activar la caja de música.

BAILE DE MARIONETAS

18



En esta escena verás símbolos en los lados izquierdo y derecho de la marioneta. Tienes que introducir el mismo orden de movimientos que antes viste hacer a la mujer de la tele. Introdúcelos en el siguiente orden: abajo derecha, mitad izquierda, arriba derecha, mitad derecha, abajo izquierda. La caja va a deslizarse hacia un lado descubriendo así un pasillo secreto.

19



Te encontrarás en una sala de torturas. Sal y cruza el vestíbulo hasta otra sala de torturas. Aquí encontrarás la llave del ascensor.

20



Vuelve a pasar por el corredor para subir en el ascensor y baja hasta el sótano. Te encontrarás en la sala de mantenimiento. Aquí encontrarás una llave inglesa.

21



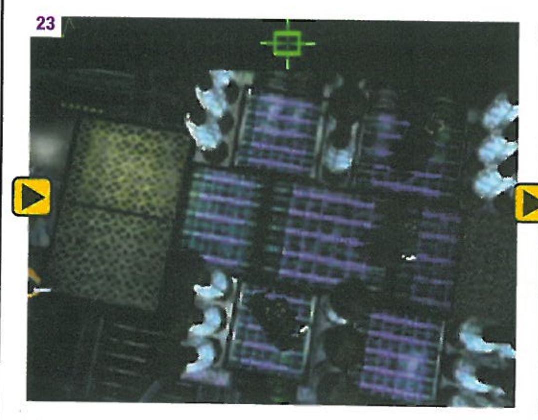
Sal de la sala de mantenimiento, dirígete hacia las escaleras y mata a los guardias del fondo. Ahora atraviesa con cuidado el vapor y utiliza la llave inglesa. Se te aparecerá una llave.

22



Vuelve a subir en el ascensor hasta el vestíbulo. Introduce la llave en las dos puertas decorativas. Ésta es la habitación de Madam Chen.

23



Ahora el juego cambia a Glas. Elimina a todos los guardias de la primera planta y luego sube las escaleras. Estás buscando el salón.

24



Guarda el juego y vuelve a la puerta púrpura. Utiliza la llave del salón y mata a los guardias del interior. Pasa por la puerta que estaba en tu izquierda cuando entraste en la habitación.



BAJO LA CAMA



Te va a atacar un hombre escondido debajo de la cama. Éste dispara a lo bestia pero no te asustes. Mira el punto rojo. Éste te muestra el siguiente blanco al que va a disparar.



Permanece a los pies de la cama y muévete sólo si ves el punto rojo donde estás tú. Sólo dispárale cuando aparezca de debajo de la cama, de lo contrario vas a dar a la prostituta.



Tendrás que dispararle tres veces para matarle. Después de matarlo hay una breve secuencia de corte y ahora la acción vuelve a Hana.



Empezarás al final de un corredor. Entra en la habitación que está junto a ti y toma el jarrón blanco. Sal de la habitación y atraviesa el corredor.



Ve a la habitación donde Deke encontró la moneda de oro. Mata al guardia y toma la llave del salón. Sal de la habitación y dirígete al salón.



Ve hacia el otro extremo del salón y atraviesa la puerta de la derecha. Pasa por el corredor. Recoge las flores de la fuente.



Mata a todos los guardias. Uno de los tres guardias del corredor tendrá la llave de la oficina. Hazte con ella y vuelve al salón. Utiliza la llave para entrar en la oficina.



Toma el ascensor y baja hasta la entrada exterior de la habitación de Madam Chen. Atraviesa las dobles puertas de la derecha. Guarda el juego y toma el jarrón negro.

EL PODER DE LAS FLORES

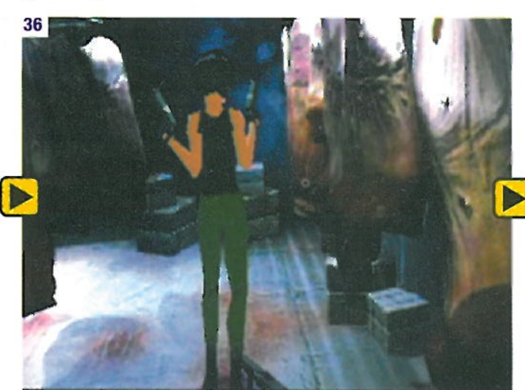


Sube hacia las puertas de la habitación de Madam Chen y utiliza el jarrón blanco, el jarrón negro o las flores. Ahora tendrás que resolver el puzzle de los jarrones. Pon el jarrón blanco a la izquierda (que corresponda con el árbol de la puerta) y presiona X. El jarrón negro se situará automáticamente en la derecha. Ahora tienes que decidir qué flores van en qué jarrón. La flor que representa la vida es el girasol, la flor que representa la muerte es el lirio. Pon el girasol en el vaso blanco y presiona X. Pon el lirio en el jarrón negro y presiona X.

Vuelve a subir en el ascensor y baja de nuevo a la cocina. Desde aquí, tienes que regresar al vestidor.



Vuelve a ponerte el traje de combate y toma la llave del armario de la carne. Guarda el juego. Atraviesa la cocina para llegar al armario de la carne. Dentro está Glas.



Busca alrededor del congelador y encontrarás un arma. Sigue el ruido corta-carne y encontrarás el demonio de Madam Chen.

EL DEMONIO CHEN

Derrotar al demonio de Madam Chen es más fácil de lo que parece. Provéete de una pistola y utilízala para matar a las prostitutas demonio. Recoge y tira las muñecas de papel a Madam Chen para derrotarla. Sólo tienes que preocuparte por una cosa: que las prostitutas demonio ataquen a Wee Ming.

37

38

39

40

DISCO 4: INFIERNO BLOQUEADO



Para resolver el puzzle de los bloques observa la secuencia. Espera en el borde derecho de la roca estable y espera a que aparezcan los tres bloques frontales. Ponte sobre el primero y luego justo al de tu derecha (desde el punto de vista de Hana).

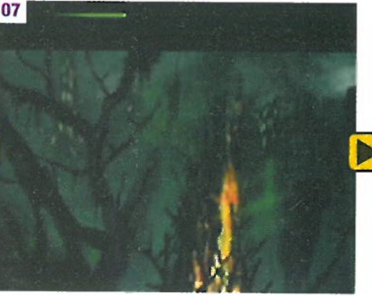
Ahora corre hacia la derecha tan lejos como puedas. Los bloques se irán cruzando en tu camino. Da la vuelta rápido y corre, vuelve por donde has venido pero dirígete rumbo a la orilla.



Sigue el camino hasta encontrar tres refugios. El refugio correcto tiene un punto para salvar. Mata a los monjes, ve hacia la derecha (mientras miras hacia los refugios) y baja los escalones.



Gira hacia la derecha al final de los escalones y mata a los monjes que se cruzan en tu camino. Al final encontrarás una puerta. Mata a los monjes de dentro y uno dejará caer una puerta de papel.



Vuelve al lugar de donde viniste, sube los escalones y pasa los refugios hasta la pira fúnebre. Tira la puerta de papel en la pira para quemar la puerta verdadera. Puedes utilizar éste y otros recursos de fuego para convertir la munición de papel en real.



Regresa a la puerta recién abierta y encontrarás a Madam Chen. Te dará una muñeca y va a pedirte que ayudes a su hija.



09

Vuelve por donde has venido, pasando la rampa hasta la habitación de los juguetes pesadillescos. Dale la muñeca a la niña pequeña. Resulta ser una joven Hana.

SORPRESAS DEL RELOJ

Pon las cinco en la parte superior de la esfera y las 12 en punto en una cara del reloj. Cambia los números de sitio de forma que estén alineados con el 12 y presiona X para activarlo. Hana de niña: 5, 1. Hana de joven: 1, 4, 4. Hana adulta: 4, 3. Hana de vieja: 1, 1, 5, 4. Puedes hablar con Hana entre cada parte del puzzle. Al final del puzzle obtendrás la Piedra Scroll.





Vuelve y habla con Madam Chen; te dará una rama. Súbela a la pira fúnebre y enciéndela. Ahora tendrás en tu posesión una rama encendida.



PRÉNDELE FUEGO



Ahora tienes que encontrar tres antorchas apagadas. Utiliza la rama para encenderlas. Encontrarás la primera después de la pira fúnebre. La segunda está al lado de los refugios y la tercera al final de los escalones.



Cuando hayas encendido todas las antorchas ve al Mausoleo (la puerta con las tres antorchas grabadas). Puedes encontrarlo entre la habitación de los juguetes pesadillescos y las escaleras.



El Cosechador Blanco te dará una llave de papel y la mitad de un árbol de piedra. Ahora sube hasta la pira fúnebre y quema la llave de papel. Recoge la llave real en la cabaña de la izquierda de las tres que hay.



Ahora baja y pasa la habitación de juguetes hasta la puerta. Después de introducir la llave en la puerta, la acción pasa a Glas.



Sigue y derrota al demonio Deke. Sigue el fantasma hasta el corredor y gira hacia la izquierda. Atraviesa todas las puertas matando a todas las criaturas que se crucen en tu camino. Recoge la llave de la luna y la pistola automática de papel.



Vuelve hasta el cruce de caminos y ve hasta la puerta de la luna. Antes de irte, quema alguna munición de papel y la pistola automática de papel en la antorcha de la derecha.

Una vez lo hayas hecho, sigue el fantasma hasta la esquina. Van a atacarte tres monjes. Mátalos y quema la munición de papel en la antorcha de fuera de la puerta de la luna.



Retrocede y sigue el camino. Habla con todos los dragones. Es una pista para el puzzle que vas a encontrar más tarde. Finalmente llegas a una cornisa. Guarda el juego y baja.



25



Derrota a los dos perros demonio al final de la parra y recoge la llave del sol. Habla con los dos dragones y sigue al fantasma por encima de la parra al final del corredor.

26



Prepara la pistola automática y entra en la caverna. Llegarás a un camino de hielo roto y flotante y te van a atacar muchos monjes. Mátalos. Continúa por la parra y graba la partida.

DRAGONES DE PIEDRA

Baja la parra. Al final te encontrarás con un puzzle similar al del techo de cristal de Madam Chen. La pista para cruzar con éxito está en el orden de dragones que te has encontrado. Empezando por la piedra inferior de la izquierda (desde el punto de vista de la cámara), camina encima de la piedra derecha, la de arriba, la de la derecha, arriba, derecha, tres arriba y derecha.

27



28



29



30



Vuelve hacia arriba hasta la puerta de la luna pero ve hacia la izquierda y atraviesa la puerta del sol. Elimina a los monjes y recoge un papel de rifle de asalto.

31



Tienes que volver hasta el primer dragón que encontraste. Atraviesa la puerta de la luna. Quema el papel del rifle de asalto y cualquier papel de munición que tengas en la antorcha.

32



Cuando llegues hasta el dragón introdúcele la espada de piedra y se abrirá el pasadizo para enfrentarte al demonio de Deke.

JEFE: DEMONIO DEKE

33



34



35



36



37



Para destruir a Deke tienes que preparar un rifle de asalto. Se sumergirá en el agua durante largos periodos de tiempo e intentará estamparte contra las piedras. Observa la secuencia de las rocas que levanta bajo el agua, hay tres secuencias diferentes, una por cada dos unidades de salud que le arrebates. La primera secuencia es fácil; tres bloques: Deke irá primero por el último, luego el medio, el de arriba y el del medio otra vez. Camina por encima del bloque por el que se ha sumergido cuando vuelve a la superficie para evitar sus ataques. La segunda secuencia es un poco más complicada. Ahora hay bloques a izquierda y derecha de los tres principales. Deke primero irá a por el último bloque, el de la izquierda más tarde, el de arriba, el de la derecha y el de arriba, los tres bloques centrales y finalmente los tres bloques de arriba. Luego saldrá a la superficie y podrás dispararle. La secuencia final es con los tres bloques abajo y uno arriba. Continúa en el bloque de arriba para evitar su ataque. Si disparas a Deke cada vez que salga a la superficie, se morirá al cabo de seis ataques. Una vez muerto, Deke deja un ojo de piedra.

38



Ahora el juego pasa a Hana. Estarás al lado de la puerta. Mata a los monjes que te ataquen y baja hacia el Cosechador Negro.

39



El Cosechador te da la segunda mitad del árbol de piedra y te dice que tienes que plantarlo en la luz y la oscuridad; una pista para más adelante. Recoge la manivela y mata a los monjes que aparecen.

40



Ahora vuelve a subir a la cima del infierno en la pira fúnebre. Una vez hayas pasado, encuentras el pozo. Utiliza la manivela para conseguir el ojo de piedra. Deke saldrá del pozo.



Ignora a Deke (de todas formas no puedes hablar con él), sal y dirígete hacia el sendero. Te detendrá una secuencia corta: el cortejo fúnebre.



El juego vuelve a Deke. Tendrás que hacer frente a cientos de demonios monjes. No te molestes en disparar, no puedes ganarles. Rueda por el suelo hasta que la secuencia de corte se acabe.



Ahora jugarás como Hana. Continúa subiendo el camino hacia el templo. Por el camino te van a atacar varios monjes. Ocúpate de ellos y continúa hacia el templo.

LA TABLA DE FENG SHUI

Éste es el último puzzle del infierno. Esta tabla Feng Shui representa todos los sitios del infierno. Todo lo que tienes que hacer es poner las baldosas al final de la pantalla, representando los cuatro objetos que has obtenido: la Piedra Scroll, el ojo de piedra, el árbol de piedra y la muñeca de papel. El papel se consumirá y serás transportado al infierno real.







EL CAPÍTULO FINAL – FENG SHUI



Hana se encuentra en un mundo extraño de símbolos chinos y luces brillantes. Éste es el puzzle final antes de que todo sobre *Fear Effect* sea desvelado.



En primer lugar, tira la muñeca de papel en el fuego de la esquina de la habitación. Quemará vivamente y podrás utilizarlo para convertir la munición de papel en munición de verdad.



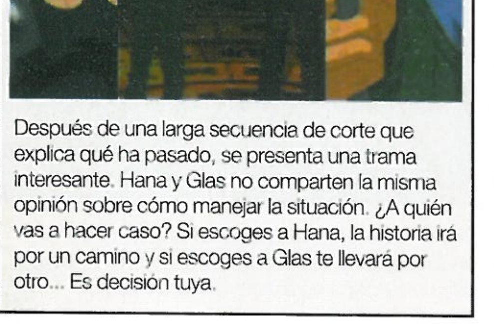
Ahora tienes que encontrar dónde utilizar los objetos de piedra. El ojo tiene que ser utilizado en el farol giratorio en el fondo de la habitación.



La Scroll y el árbol tienen que utilizarse en los paneles del suelo, como ya has visto anteriormente.



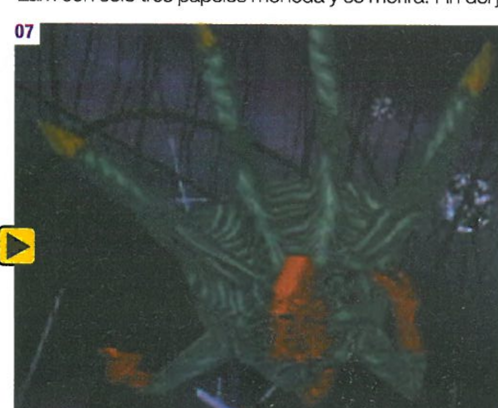
TÚ ELIGES



Después de una larga secuencia de corte que explica qué ha pasado, se presenta una trama interesante. Hana y Glas no comparten la misma opinión sobre cómo manejar la situación. ¿A quién vas a hacer caso? Si escoges a Hana, la historia irá por un camino y si escoges a Glas te llevará por otro... Es decisión tuya.

DEMONIO LAM

Si escoges creer en Hana, te enfrentarás a la encarnación del demonio del padre de Wee Ming, Mr. Lam. La manera de derrotar el demonio Lam es similar a la del enemigo demonio Chen. Los demonios te atacarán. Recoge cualquier papel moneda que se les caiga y quémalo en cualquiera de las antorchas cerca de Lam. Lam te atacará con electricidad, así que manténte lo más lejos posible de la derecha e izquierda de la pantalla. Ataca a Lam con sólo tres papeles moneda y se morirá. Fin del juego. O puede que...



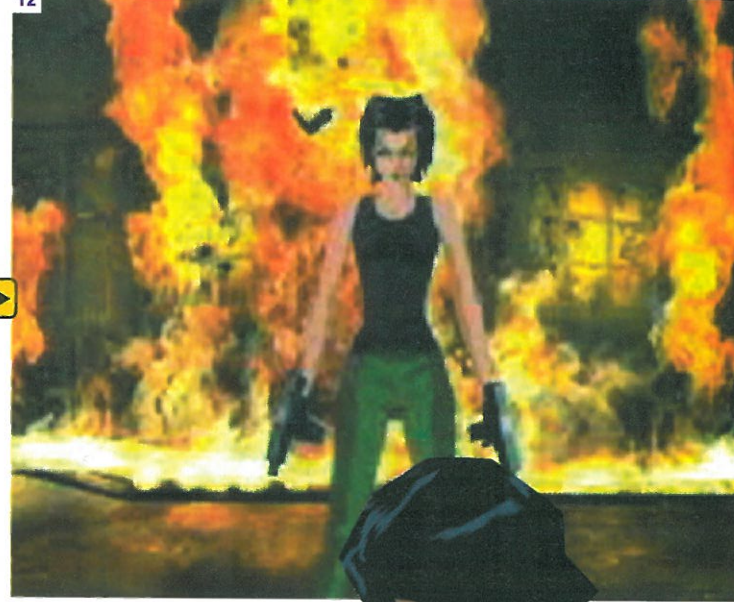






EL DEMONIO LAM – CONTINUACIÓN

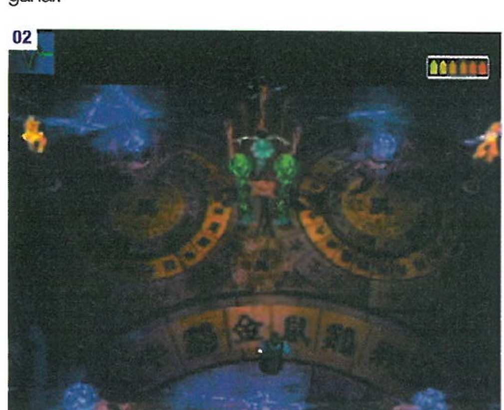
11


12


EL DEMONIO MING

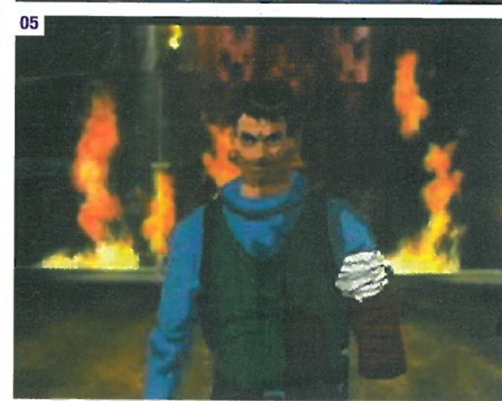
Si escoges hacer caso a Glas tendrás que enfrentarte a un Wee Ming enfurecido, o mejor dicho, al verdadero demonio de su interior. Al igual que el demonio Lam, en realidad es muy fácil matarle. Te va a atacar con demonios verdes, algunas veces enganchados a su cuerpo y otras flotando libremente. Si los matas te darán munición de asalto de papel, cosa que viene muy bien ya que vas a necesitar mucha. Prepara el rifle de asalto, es el único que dispara lo bastante lejos, y mata a los demonios que aparecen en la pantalla. Cuando no haya demonios a la vista, Wee Ming es vulnerable, así que no dudes en disparar. Si andas sin munición, quema el papel en los fuegos de la izquierda y derecha de Ming. Es una lucha larga pero no tendría que resultarte difícil ganar.

01


02


03


04


05


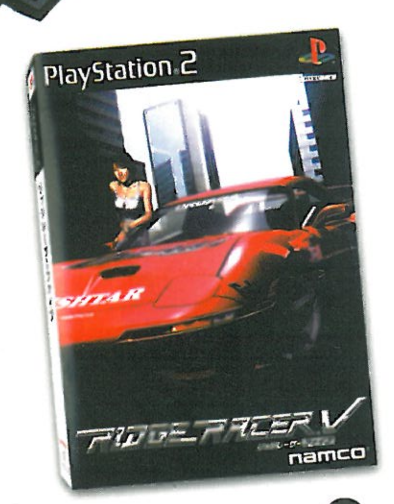


PS2

EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS

ESPECIAL

RIDGE RACER V

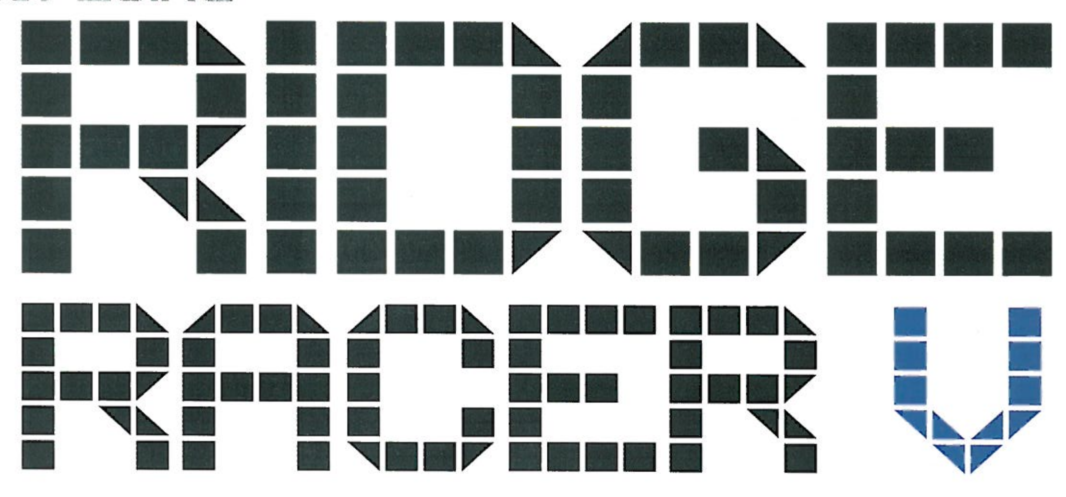


El sorprendente retorno de un juego de carreras que es toda una leyenda

FICHA

¿Quién es el desarrollador?
Namco
¿Cúantos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Neg-Con, Dual Shock

Así que aquí está. ¡Por fin! Con toda probabilidad se trata del más famoso de todos los juegos lanzados hasta el momento para PS2. ¡Qué gran día, aquel en que colocamos el disco de *Ridge Racer V* en nuestra flamante PlayStation2. Delante de nosotros teníamos una impresionante visión del futuro. Teníamos que pellizcarnos los unos a los otros mientras nos deslizábamos por la carretera en nuestro reluciente Mercurio. Estamos encantados de poder escribir estas líneas sobre la PlayStation2 y *Ridge*. Sobrepasan todas las expectativas.



¡Y es que tiene una pinta! Como espectador te sorprenderás mirando por encima de las barreras, a ver qué hay tras ese muro o al otro lado del puente. Se acabaron los días de conducir por túneles. Ahora circulas por una ciudad que tiene vida, que respira. *Ridge Racer V* forma parte, en ese aspecto, de una nueva generación.

Pero siendo *Ridge*, ya sería demasiado esperar también carreras de nueva generación. Cualquiera que haya jugado a alguno de los juegos *Ridge* sabrá de qué estamos hablando. Los derrapes mágicos siguen ahí; y los coches, tan impresionantes pero tan retocados como siempre; y los circuitos, con ese aire entre familiar y bello. Poco importa que seis de los siete circuitos sean variaciones los unos de los otros y reconocibles con facilidad como elementos de los anteriores *Ridge Racer*. Lo que importa es la velocidad y las carreras. Después de todo, ahí está la clave del juego, y el hecho de que no tengas que pasarte horas y horas aprendiéndote los tramos de los circuitos puede ser una ventaja.

En el mejor de los casos, *Ridge Racer V*, con ese aspecto tan apabullante, no es más que una demo de lanzamiento de tecnología impresionante con ruedas. La famosa jugabilidad Namco está por ahí y tener que ganar coches gracias a la conducción experta es, en muchos sentidos, mucho más gratificante que dedicarse a ahorrar *pasta* para los súper coches, al estilo *Gran Turismo*. Conseguir un Angelus (un súper coche clónico McLaren) en el modo Duelo significa que en tu garaje descansa una máquina que corre 150 km/h más que cualquiera de los que tienes ahí guardaditos. De pronto, tu velocidad máxima en las rectas es de... ¡591 km/h! Y primero pensarás que el Angelus es imposible de controlar pero luego, al más puro estilo *Ridge*, verás cómo



LOS CIRCUITOS

Sí, todos son variantes de lo mismo, pero esta ciudad en la que conduces es muy verosímil, recuérdalo, y por lo tanto, lo otro no importa. Todos tienen tramos memorables y algunos de ellos tienen curvas muy especiales que les dan un toque de carácter y que ayudan a recortar marcas. Hay siete circuitos y con los siete «espejos» ya parece suficiente... aunque no lo sea.















lo vas consiguiendo y recortarás cinco o más segundos en una vuelta a una marca que parecía estática y encima habrás aprendido un estilo de conducir completamente nuevo. Vencer en los duelos es lo mejor para comprobar la razón de que exista *Ridge Racer*: la velocidad en estado puro.

PERO...

Y es que siempre hay un *pero*. Aunque *Ridge Racer V* tenga ese aspecto maravilloso —sobre todo de noche—, no deja de ser un juego acabado con prisas para cumplir con su lanzamiento en Japón. Como consecuencia, el modo para dos jugadores tiene esa neblina que aparece en la distancia (algo que creíamos que era cosa del pasado), con lo que las carreras a media tarde son como una especie de chiste malo. Los coches de la máquina son invencibles en una carrera mano a mano y —perdón por ponernos tan técnicos aquí, pero— como la PlayStation2 de momento no parece ser capaz de efectuar anti *aliasing* (que significa, así en plan básico, que difumina los bordes). Algunas barreras y algunos de los coches pueden verse un poco irregulares. Para acompañar nuestros lloriqueos, la música de fondo es, por lo general, cutre y los reflejos en los cristales traseros parecen raros hasta que te das cuenta que no son reales. Ohhh.

Ahí está el problema, ¿ves? Como la PlayStation2 es capaz de tantas cosas, esperábamos que obtuviera un 10: la perfección.





DUELO DE COCHES

Cuando ya has conseguido abrir el modo Duelo, no podrás dejar de jugar. Para empezar, ve a por el Time Attack y elige Standard, luego busca los tiempos de mejor vuelta y los tiempos totales de los circuitos. Entonces, sal del modo Time Attack y tendrás el modo Duelo disponible. Aquí competirás contra algunos de los coches más veloces y más deseados del juego. A uno por carrera y, si les vences, te quedas los coches... ¡Y qué coches!







Un clon de McLaren, un Escarabajo y un coche de los años cincuenta.



Y parece que no vamos a conseguirlo. *Ridge V* es un gran juego, pero quizá lo más importante sea ver la potencia de la PlayStation2 a un nivel básico.

Para cuando llegue la fecha de lanzamiento europea ya habrá muchos más juegos, y para nosotros muchos más juegos terminados —que para los japoneses— en los que hincar el diente. Volviendo a *Ridge Racer V*, creemos que existe la posibilidad de que para el lanzamiento europeo se le hagan algunos retoques. Para serte sinceros, tampoco sería tan difícil convertirlo en un juego de 10 sobre 10. El juego vale. Nos esperan tiempos prometedores.

PACMANIA

Pac Man circula, glorioso, contra fantasmas sobre ciclomotores a los que también podrás vencer si llegas el primero en la carrera *PacMan*. ¿Y cómo se abre esta disparatada carrera? ¡Con 3.000 Km de carrera!





La velocidad es increíble, mientras aceleras hasta el tope va «apareciendo» una figura de PacMan. Incluso la música es de la vieja escuela. ¡Cómo nos reímos con esto!

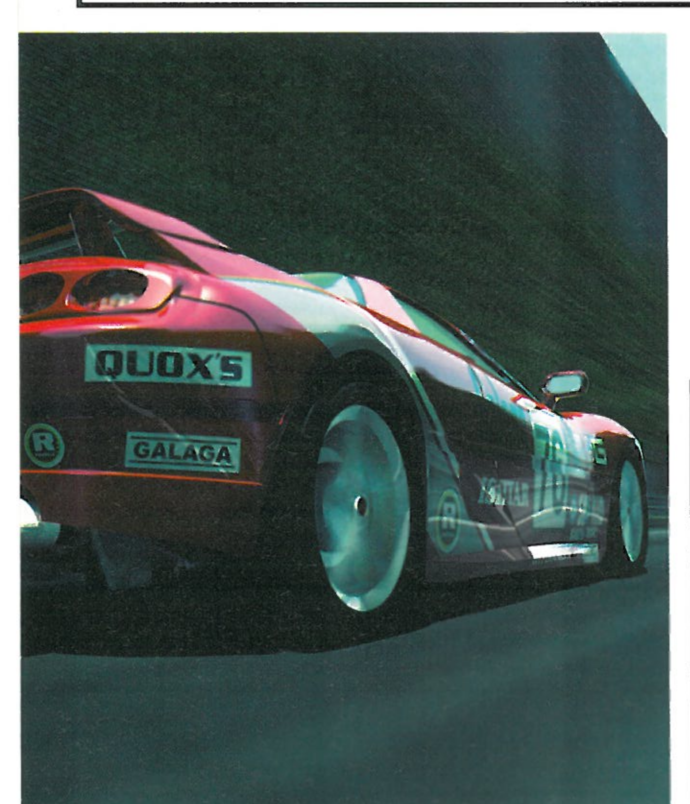
CIUDAD LAS 24 HORAS

En varios momentos del juego, correrás por circuitos en pleno día, al atardecer y de noche. El más fácil es cuando es de día, el atardecer tiene buena pinta, y la noche es increíble. Las luces que salen de los edificios de oficinas son impresionantes y los destellos de las luces de freno, tan realistas que te arrancarán una carcajada (si sabes de qué hablamos). Si tienes puesta la visión desde fuera del vehículo, verás también cómo lucen los indicadores, incluso en los túneles. Muy, muy impresionante.









PEOR QUE CUALQUIER COSA MEJOR QUE NADA

POWER NOTA

Nunca nos habíamos divertido tanto con Ridge Racer en el modo individual como esta vez. Los circuitos son impresionantes (aunque habría estado muy bien que pusiesen unos cuantos más) y los coches, divinos. Las carreras están bien; de hecho, el único fallo de Ridge Racer V es su modo para dos jugadores. Si eres uno de los afortunados que tienen una PS2, debes hacerte con este juego.

8

¿8/10? ¿SÍ?

Por qué sólo consigue un 8 de 10 cuando se trata de uno de los primeros juegos de la mejor consola del mundo? No significa que *Ridge Racer V* sea igual que, por ejemplo, *Medievil 2*, aunque tenga la misma puntuación. Ni mucho menos.

Lo que significa es que no podemos comparar juegos de PS1 con juegos de PS2, porque de esta manera, impresionantes juegos de carreras como *GT2* obtendrían un 6 de 10 y eso no es muy cierto, que digamos. Así que cuando valoremos juegos de PS2 —cuando lleguen aquí ya les echaremos un buen vistazo de cabo a rabo—, basaremos las puntuaciones en la capacidad potencial de la nueva consola, ¿vale?

MUY BREVE



ESPN X Games Snowboarding

Con *Snowboarding Supercross* de EA sin, aquello que se dice, dejar a la gente con la boca abierta, la entrada de Konami en el mundillo de los juegos de invierno tiene bastantes números para triunfar. Asociarse con uno de los canales más poderosos de deportes sólo puede favorecer todavía más las cosas.

Esa asociación televisiva significa que los de Konami quieren hacerlo lo más parecido a un espectáculo de *snowboard* posible. Aparecerán conocidos especialistas, los actuales y los clásicos (si entiendes del tema, ya lo verás), y todos los elementos esenciales están incluidos (un modo uno contra uno para dos jugadores, estilo libre, piruetas y carreras).

Pudes ir por libre, bajando por las montañas si eso es lo que quieres. Los gráficos están muy bien, con lo que si la jugablidad está a la altura ya tienes un buen juego de deportes. Y ¡no es de fútbol!

Shin-Dynasty Fighter

Koei, los autores del impresionante y duro *Kessen* —todavía en japonés y sin intenciones de traducirlo— han añadido algo de lucha a su fórmula del juego de rol con *Shin-Dynasty Fighter*.

La acción transcurre en un territotio clásico de *beat 'em up* pero con un giro ingenioso. Además de controlar los combates, puedes planearlos de antemano. Por ello, la táctica es tan importante como darle a los botones y eso suena muuy interesante. ¡Por favor, por favor! ¡Que lo occidentalicen!

MUY BREVE



Reiselied: Ephemeral Fantasia

Konami abre sus horizontes PS2 de nuevo y esta vez mira en dirección a los juegos de rol. En este género, Konami tiene pedigrí gracias a su brillante *Vandal Hearts*, pero lo que planean hacer con *Reiselied* supera todo eso con creces.

Toda la historia se desarrollará en tiempo real. No hay lugar para transportes vía mapa o viajes en el tiempo. Y es el tiempo lo que será la parte crucial de este ambicioso proyecto. Estar en el lugar adecuado en el momento preciso va a ser fundamental.

Ingredientes típicos de los RPG como la magia y los combates también tienen cabida en este juego. El protagonista, Mouse, correrá aventuras en la isla Eternal Summer (¡vaya con el nombrecito!).

Munch's Oddysee

Uno de los juegos PS2 más apreciados por nuestra revista está a punto de terminarse.

Munch, un Gabbit, llega en silla de ruedas empujado por Abe, pero puede caminar... o mejor dicho, saltar porque el pobre sólo tiene una pata. Puede nadar en el agua y tiene una lengua que parece una flauta. En su cabeza hay un artilugio (legado de sus días como criatura de laboratorio, sin duda) con el que puede engancharse a todo tipo de artefactos. Así que, mientras Abe podía poseer seres vivos, su colega controla las máquinas. Se dice que *Munch* va a incluir juegos extra, como sucedía en la secuela *Exoddus*. Ojalá.

STREET FIGHTER EX3



¡Para cuatro jugadores!

FICHA

¿Quién es el desarrollador?
Capcom

¿Cúantos jugadores?
1-4

¿Accesorios?
Necesitas el Multi-Tap de la PlayStation2 para que puedan jugar cuatro personas

La mayoría de los *beat 'em ups* hacen historia en los salones recreativos. *SFEX3* ya ha hecho historia, y además es uno de los primeros que llegarán a tu casa. Entonces pensamos, ¿las salas recreativas se volverán a llenar? Tiempo al tiempo.

Aquí verás a Ryu y a Ken con los mejores gráficos en los que se han movido jamás. No es sólo que la animación sea brillante y la cámara fluida y que baja en picado... Son esos movimientos de ataque, tan rápidos, tan precisos. Los movimientos especiales y los súper especiales. Todos son geniales.

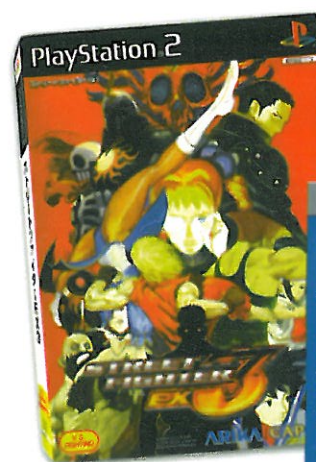
Por primera vez en la serie *Street Fighter* se ha introducido la jugabilidad Tag Team, lo que da lugar a nuevas y excelentes estrategias para utilizar a tu segundo personaje en los ataques. Un detalle genial es la posibilidad de tomar el personaje al que acabas de vencer como tu nuevo compañero de lucha. Puedes asociarte a tres vencidos como máximo, en series de combates Tag o Dramatic Battles contra jefes. Dispondrás de un personaje que puedes editar como si fuera un borrador al que le faltan movimientos y debes personalizarlo, aunque llegados a este punto, nuestro dominio del japonés es bastante desalentador.

La parte más emocionante de *SFEX3* es la compatibilidad con el nuevo Multi-Tap de la PS2, que permite jugar a cuatro personas. Los Dual Shock 2 son los mejores que Sony ha hecho hasta ahora en términos de calidad en contra de los rígidos controles. Jugar es una delicia. Es todo un clásico. ¿O es que esperabas menos?









MEJOR QUE WILD ARMS PEOR QUE FINAL FANTASY VIII

POWER NOTA 8

Esto es una actualización un poco cutre, con el modo para cuatro jugadores, SF puede, una vez más, mantener la cabeza bien alta. Es el mejor Street Fighter *hasta la fecha, pero resulta facilón y los gráficos parecen hechos con prisas en según que momentos. Pero aun así, jugarlo es una delicia.*



Parece que eso duele.

ete! POWER

a *Power* y participa en el sorteo de 20 juegos

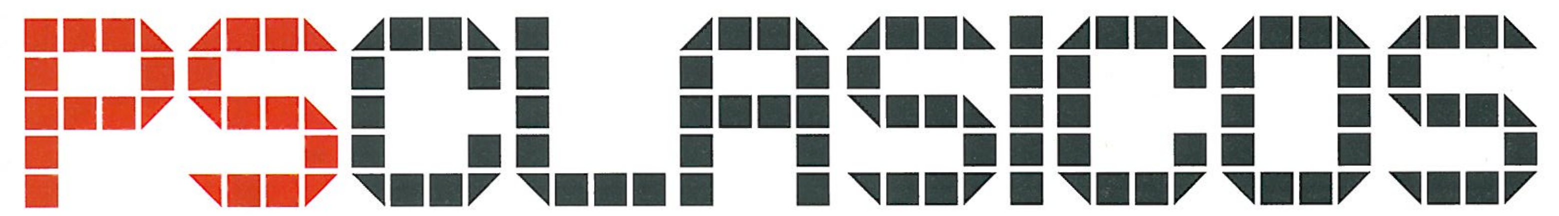
A SANGRE FRÍA, de Sony



A SANGRE FRÍA

Los Estados Unidos de América y la República Popular China están a punto de entrar en guerra. La CIA ha solicitado los favores del MI 6, el Servicio Secreto Británico. Un agente ha desaparecido mientras investigaba en una pequeña república de la URSS. Londres envía a un agente. ¿Qué? ¿Asustado? Tranquilo, no se trata de ningún boletín de noticias sino del argumento de *A Sangre Fría*, un juego de Sony en el que tú deberás infiltrarte a través de nueve peligrosas misiones. ¿Te apuntas?

Pues rellena primero el boletín adjunto y además de disfrutar de *Power* puntualmente y en tu casa, participarás en el sorteo de 20 juegos *A Sanfre Fría*. ¡Silencio, se espía!



LOS 100 MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION DE TODOS LOS TIEMPOS

PSCLASICOS es una guía en la que encontrarás los 100 mejores juegos de PlayStation de todos los tiempos, ordenados alfabéticamente y acompañados por una completa ficha.

TOP 10 PSX — CENTRO MAIL

1. F1 2000
2. Resident Evil 3
3. Syphon Filter 2
4. Gran Turismo 2
5. Primera División Stars
6. Superbikes 2000
7. Urban Chaos
8. Theme Park World
9. ISS Pro Evolution
10. Resident Evil: Survivor

TOP 10 PSX — GLOBAL GAME

1. Resident Evil: Survivor
2. Resident Evil 3: Nemesis
3. Gran Turismo 2
4. Tomb Raider 4: The Last Revelation
5. Syphon Filter 2
6. Tomb Raider III (Plat.)
7. Toy Story 2
8. Die Hard 2
9. Final Fantasy VIII
10. ISS Pro Evolution

40 WINKS



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADORES: 1-2
VIRGIN
7.990 PESETAS

Los buenos detalles, los niveles imponentes, el argumento atractivo y los ingeniosos puzzles lo convierten en un plataformas estimulante. Los más pequeños se volverán locos (y los mayores también).

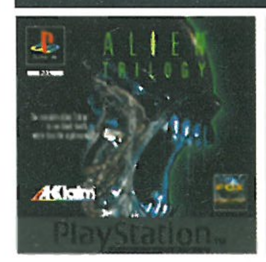
ABE'S ODDYSEE



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADOR: 1
CENTRO MAIL
3.990 PESETAS

Sus gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo *Lemmings*. Rápido y único.

ALIEN TRILOGY



GÉNERO: CLON DE DOOM
JUGADOR: 1
ACCLAIM
3.990 PESETAS

Hay muchas variedades de aliens, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.

BUST A GROOVE



GÉNERO: BAILA 'EM UP
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
7.990 PESETAS

Una captura de movimientos perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de este título una de las mejores opciones del género.

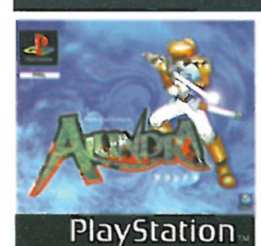
ACE COMBAT 3



GÉNERO: SIM. DE VUELO
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Es más un *shoot 'em up* arcade que un verdadero Simulador de vuelo... Si fuera más complicado no funcionaría o sería la mitad de divertido. Viene con alas.

ALUNDRA



GÉNERO: ROL
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Hay un argumento fantástico en el que puedes invertir un montón de horas de jugabilidad. Reconocemos que no es *FF* pero es un clásico de la vieja escuela. El día no tiene suficientes horas.

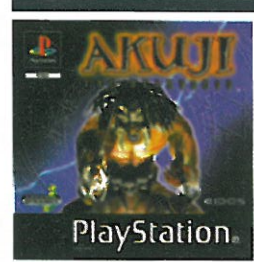
BUST-A-MOVE 2



GÉNERO: PUZZLE
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Si no tienes la última versión de este asombroso exprimecerebros en forma de puzzle no importa. Puedes hacerte con este ejemplar por sólo 3.990 pesetas. No te arrepentirás, a menos que se te dé realmente mal, eso sí.

AKUJI THE HEARTLESS



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre *Medievil* y *Tomb Raider*.

APE ESCAPE



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADOR: 1
CENTRO MAIL
7.990 PESETAS

Aunque sólo sea compatible con el Dual Shock sigue siendo un juego ingenioso e interesante. Si no tienes un Dual shock será mejor que consigas uno rápido.

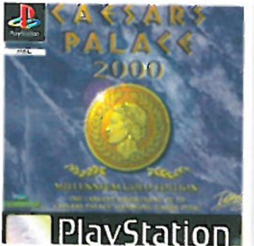
C&C: RED ALERT



GÉNERO: ESTRATEGIA
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
5.990 PESETAS

Tiene la mezcla adecuada de dificultad y adicción que se necesita para que no desees otra cosa más que pasarte toda la vida en tu habitación. Tráete una cafetera y una sopita para que te hagan compañía.

CAESARS PALACE 2000



GÉNERO: SIM. CASINO
JUGADORES: 1-4
VIRGIN
7.990 PESETAS

Si te gustan las apuestas y los casinos virtuales, éste es tu juego. Olvídate de las barajas de cartas y de las legumbres. ¡Ganar es la pera!

CRASH BANDICOOT 2



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADOR: 1
CENTRO MAIL
3.490 PESETAS

Un poco más sofisticado que su hermano pequeño y la primera confirmación de que este juego de plataformas no se quedaría en el baúl de los recuerdos.

DINO CRISIS



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
VIRGIN
8.990 PESETAS

En este juego se fusionan material al estilo película con un juego de primera. Los gráficos son magníficos. La mezcla de puzzles, el sonido y la trama van a aterrorizarte.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS



GÉNERO: SIM. DE MOTOS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Acción loca y peligrosa mezclada con barro. Está basado en el mundo real y, aunque es un poco incompleto, hasta ahora es el mejor simulador de motos.

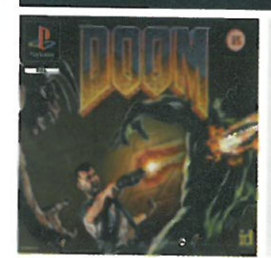
CRASH BANDICOOT 3



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

¡Hasta ahora Crash nos ha robado el corazón! Nos encanta y este es uno de los mejores juegos de plataformas que existen.

DOOM



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL
3.990 PESETAS

El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en su mundo y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.

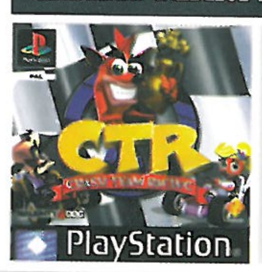
CIRCUIT BREAKERS



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-4
CENTRO MAIL
3.990 PESETAS

Este juego es casi insuperable. Opción multijugador fantástica. A veces, no importa tanto lo bonito que pueda ser un videojuego como el tiempo que puedas jugar con él.

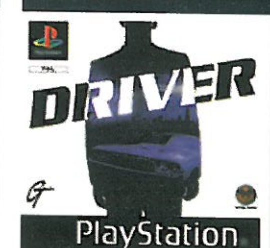
CRASH TEAM RACING



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
8.490 PESETAS

Hacen chirriar las esquinas, lanzan bombas y tiran cohetes. Es el mejor juego de *karts* desenfadados que existe para PlayStation. Un título indispensable.

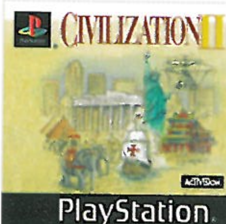
DRIVER



GÉNERO: PERSECUCIÓN
JUGADOR: 1
VIRGIN
8.990 PESETAS

Estás corriendo súper rápido con tu coche cuando, de pronto, te rodean las luces de varios coches de policía. En pocos segundos estarás esquivando todo lo que se pone a tu paso a una velocidad vertiginosa.

CIVILIZATION II



GÉNERO: ESTRATEGIA
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

¿Qué probabilidades tenía de no aparecer en la lista de los 100 mejores juegos? Venga ya... Es uno de los juegos más importantes en cualquier plataforma. Consíguelo ya.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC



GÉNERO: ACCIÓN/ROL
JUGADOR: 1
VIRGIN
7.990 PESETAS

El cambio de género y de plataforma ha sentado muy bien a *Crusaders*. No hay duda que estamos ante un excelente embrión. Todavía le queda un trecho para llegar a competir con los grandes, pero ya se ha puesto una excelente primera piedra.

EHRGEIZ



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*/ JUEGO DE ROL
JUGADORES: 1-2
SONY
8.990 PESETAS

Es un excelente intento de llevar el género de la lucha en PlayStation un poco más allá. Realización técnica algo sencilla y modalidades interesantes.

COLIN MCRAE RALLY



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
4.990 PESETAS

Es un juego alucinante. Tiene un manejo fantástico, un montón de opciones y está lleno de realismo gráfico (el barro que se pega, los faros que se rompen...). El modo para dos jugadores es genial.

DESTRUCTION DERBY 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Esta belleza de la gama Platinum es del mismo equipo que hizo *Driver* y se nota en la forma. Carreras y choques de coches a lo largo de pistas anchas y variadas bajo tu control.

EVERYBODY'S GOLF 2



GÉNERO: SIM. GOLF
JUGADORES: 1-4
SONY
4.990 PESETAS

Everybody's Golf 2 supera a su antecesor en casi todos los aspectos. Sigue siendo divertido pero riguroso en su funcionamiento. Su apartado técnico es envidiable y el control, exquisito.

COOL BOARDERS 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL
3.490 PESETAS

Un juego de carreras por la nieve fabuloso con muchos botones al estilo *Street Fighter*.

DIE HARD TRILOGY



GÉNERO: ACCIÓN
JUGADOR: 1
ELECTRONIC ARTS
3.990 PESETAS

Tres juegos en uno. Disparos de alto nivel, persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.

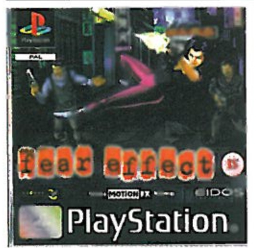
F1 '99



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Si quieres celebrar un Grand Prix en tu propia casa entonces es todo lo que necesitas. Millones de opciones y un depósito lleno de diversión. Iza la bandera de cuadros.

FEAR EFFECT



GÉNERO: ACCIÓN/AVEN.
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Una aventura con mucha acción, muy hábil pero con algún que otro pequeño error. Tiene una buena base para obtener una experiencia de juego fantástica. Es muy recomendable.

GEKIDO



GÉNERO: ARCADE/LUCHA
JUGADORES: 1-4
INFOGRAMES
7.990 PESETAS

Estamos ante un juego excelente, lleno de posibilidades y que recupera para PlayStation el arte de la lucha callejera. Además permite el uso de Multi-Tap para que la acción sea la verdadera protagonista.

ISS PRO EVOLUTION



GÉNERO: SIM. DE FÚTBOL
JUGADORES: 1-2
KONAMI
9.490 PESETAS

Es el más jugado. Llena cualquier ansia y vacío existencial futbolístico de cualquier persona aunque puede que a Pele no le haga falta. Acción casi impecable.

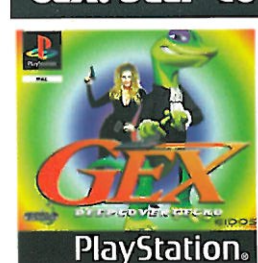
FIFA 2000



GÉNERO: SIM. DE FÚTBOL
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Hay sólo una mínima diferencia entre este juego e *ISS*. Si quieres sentirte como si realmente estuvieras en el estadio, éste es el juego que buscabas.

GEX: DEEP COVER GECKO



GÉNERO: PLATAFORMAS EN 3-D
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL
7.490 PESETAS

Este juego proporciona una aventura de pequeños puzzles con sentido del humor sin recargo. Te divertirás de lo lindo.

KENSEI: SACRED FIST



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
KONAMI
8.490 PESETAS

La primera incursión de Konami en el mundo de los *beat 'em up* no podía ser más alentadora. No es *Tekken 3*, pero nos encanta.

FISHERMAN'S BAIT 2



GÉNERO: SIM. PESCA
JUGADORES: 1-2
KONAMI
8.490 PESETAS

Es, sin lugar a dudas, mejor que la primera en todos sus apartados. Lástima que la pesca electrónica sea un deporte falto de emoción para la mayoría, y tan relajante para los practicantes.

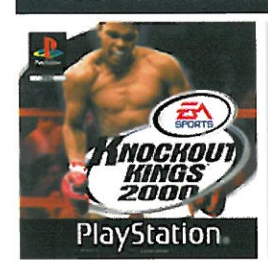
GRAN TURISMO



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL
3.490 PESETAS

¿Dónde has estado? Todo el mundo conoce esta leyenda, que además ahora puedes conseguir en la línea Platinum. Es la carrera de tu vida.

KNOCKOUT KINGS 2000



GÉNERO: BOXEO
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Los buenos simuladores de boxeo son demasiado poco frecuentes. Éste es fantástico, más arcade que simulación pero tiene lo suficiente para mantenerte ocupado.

FINAL FANTASY VII



GÉNERO: JUEGO DE ROL
JUGADOR: 1
CENTRO MAIL
3.490 PESETAS

El argumento es intrigante, las escenas duran días y el juego en sí te puede tener ocupado durante más de un año. No sólo es un juego conocido internacionalmente sino que sabe entretener.

GRAN TURISMO 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
8.990 PESETAS

Se trata del mejor y el más grande, simple y genial juego de carreras hasta el momento. Si *GT* te pareció largo, éste te causará un paro cardíaco.

LA JUNGLA DE CRISTAL 2



GÉNERO: ACCIÓN
JUGADOR: 1
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Es una verdadera maravilla. Puede que individualmente cada juego se vea superado por otros del género, pero el conjunto es tan entretenido y variado que te enganchará.

FINAL FANTASY VIII



GÉNERO: JUEGO DE ROL
JUGADOR: 1
SONY
9.990 PESETAS

Con un argumento de lo más perfecto, una diversión sin límites y un apartado gráfico que ha exprimido a tope la Play, *FFVIII* es el mejor juego para la gris de Sony. No lo dejes escapar.

GTA: LONDON



GÉNERO: CRIMEN/ACCIÓN
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
5.990 PESETAS

Necesita el *Grand Theft Auto* original para funcionar. Exprime el tiempo, pone a prueba la moral e indigna a los ciudadanos decentes. Bueno.

MANAGER DE LIGA



GÉNERO: MANAGER
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Es como un oasis en el desierto. Ahora bien, no es un oasis cualquiera. Es un oasis repleto de diversión, montones de opciones, nombres reales y simulación al 100%. Una excelente manera de ver el fútbol.

G-POLICE 2



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
7.490 PESETAS

Buenos gráficos, fácil de manejar y, para colmo, tiene un buen argumento. Psygnosis inventó la ópera del espacio con el primer juego y esta secuela es aún muchísimo mejor.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



GÉNERO: SIM. DEPORTIVO
JUGADORES: 1-4
KONAMI
9.490 PESETAS

Si quieres ganar la prueba, presiona los botones. Te dejarás los pulgares. Simplista pero adictivo, sobre todo en el modo cuatro jugadores.

MEDAL OF HONOR



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP* SUBJETIVO
JUGADORES: 1-4
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Es una de las mayores sorpresas que han pasado por nuestras manos en los últimos tiempos. Su increíble ambientación y la inteligencia de los enemigos lo convierten en un producto fantástico.

MEDIEVIL



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
CENTRO MAIL
3.490 PESETAS

Un juego excelente, divertidísimo, absorvente, cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es genial.

MEDIEVIL 2



GÉNERO: AVENTURA
JUGADOR: 1
SONY
4.990 PESETAS

Es un juego excelente, lleno de novedades y que asegura muchas horas de diversión y de sentido del humor. Pero su aspecto se ha quedado un poco atrás en comparación a los títulos actuales.

METAL GEAR SOLID



GÉNERO: ESPIONAJE
JUGADOR: 1
KONAMI
9.490 PESETAS

No hay ningún otro juego como éste. Es cinematográficamente perfecto. El protagonista, Solid Snake, es una mezcla de James Bond y un asesino de la SAS y tiene a su disposición un despliegue de armas que pone los pelos de punta.

MICRO MACHINES V3



GÉNERO: CARRERAS EN 3-D
JUGADORES: 1-4
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Nunca te puedes hartar de este juego. En su día dirigió el cotarro. Y aunque le han aparecido muchos clones, el original es el único que cuenta.

MICROMANIACS



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-8
PROEIN
8.990 PESETAS

El mejor juego para usar un Multi-Tap y uno de los mejores juegos para jugar solo. Diversión y sentido del humor a raudales. La simulación vuelta del revés.

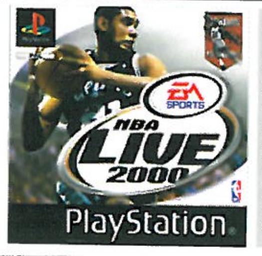
MUSIC 2000



GÉNERO: CREACIÓN MUSICAL
JUGADOR: 1
PROEIN
7.990 PESETAS

Dedícate un poco en serio a este juego y podrás convertir tu PlayStation en una tabla de mezclas. Es una idea única y el resultado es fabuloso.

NBA LIVE 2000



GÉNERO: BALONCESTO
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Como siempre, EA tiene la exclusiva de este deporte. El mejor aspecto es el tiro de tres puntos aunque hay muchos más. Autenticidad y jugabilidad desplegada a raudales.

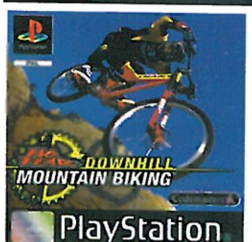
NFS ROAD CHALLENGE



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
8.490 PESETAS

Un magnífico simulador de carreras lleno de opciones únicas y muy entretenidas por las que correr. Se quedó a mitad de camino pero esta versión promete de verdad.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING



GÉNERO: SIM. DEPORTIVO
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Muchas opciones, mucha diversión. Si eres un fan del *mountain bike*, te va a encantar, si no, bien merece que le eches una o dos partidas.

PORSCHE CHALLENGE



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

Platinum, sin inconvenientes y con un montón de opciones. Se las arregla para combinar a la perfección la velocidad del arcade con una conducción muy realista. Es una verdadera ganga.

PRIMERA DIVISIÓN STARS



GÉNERO: SIM. FÚTBOL
JUGADORES: 1-4
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Estamos ante un buen juego. Pero no es justificable una nueva entrega que no aporte casi nada nuevo. EA siempre es competente pero le falta algo si quiere llegar a la altura del inmenso *ISS Pro Evolution*.

QUAKE II



GÉNERO: CLON DE DOOM
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

El más grande y más severo. El más jugable de los *shoot 'em up* cara a cara. Sólo por eso cómprate *Quake II* o te arrepentirás tarde o temprano.

RAGE RACER



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Serio en la pista, juego de carreras rápidas de los creadores de *Ridge Racer Type 4*. Tiene un billón de pistas, más o menos. *GT* o no *GT*, es una maravilla. Pruébalo.

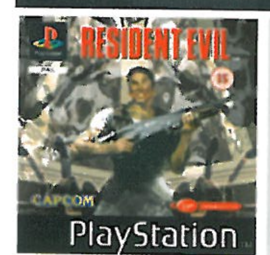
RALLY CHAMPIONSHIP



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Este título prueba que la belleza no lo es todo. Es un juego muy digno aunque le falta esa suavidad y esas características que esperábamos de EA.

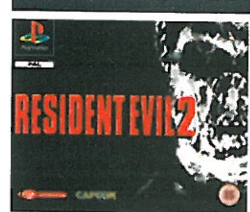
RESIDENT EVIL



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Es un indispensable en tu lista de juegos favoritos si ya te has unido a la serie con *Resi 2* o *Resi 3: Nemesis*. Se pone a un nivel de calidad que hasta ahora sólo unos pocos han superado.

RESIDENT EVIL 2



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
VIRGIN
4.490 PESETAS

Bueno, terrorífico, apasionante y lleno de razones para jugar una y otra vez. Sólo existe una cosa que puede afectarle... *Resident Evil 3: Nemesis*.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Una sangrienta y magnífica fiesta llena de acción. Los fans de los juegos *Resident* estarán encantados ya que se ha añadido otra dimensión a una brillante historia de terror con los enemigos más espantosos.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR



GÉNERO: ACCIÓN/AVEN.
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Problemas de duración, fallos en la trama y ejecución poco ambiciosa no pueden estropear un juego original, entretenido e innovador que muestra dónde pueden llegar los juegos con pistola de luz en un futuro.

PSCLASICOS

RIDGE RACER TYPE 4



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Si quieres una carrera arcade, esto es lo que buscas. No hay nada parecido, su aspecto es asombroso y los coches se manejan con facilidad. Vale el doble de su peso en oro.

SOUL BLADE



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL
3.490 PESETAS

Es raro que la mayor competencia de *Tekken* venga de la misma Namco. La compañía casi ha superado su increíble *Tekken* con este juego. Asombrosos movimientos de artes marciales.

SYPHON FILTER 2



GÉNERO: AVENTURAS 3-D
JUGADORES: 1-2
SONY
6.990 PESETAS

Si te gustó la primera parte, ésta te encantará. Novedades a mansalva, mejor apartado gráfico y voces en castellano perfectas. Absolutamente necesario.

RIVAL SCHOOLS



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Luchas rápidas y furiosas al estilo Street Fighter. Mucha diversión. Su aspecto es fabuloso. No puedes dar demasiados golpes.

SOUL REAVER



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Es grande, rápido, original, inquietante... impresionante. Observa los primeros minutos del juego y ya nos contarás qué opinas... ¡Genial!

TEKKEN



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

Fantástico juego de lucha, superado sólo por sus secuelas. Gráficos de fábula y montones de luchadores. Algunos movimientos especiales son una pasada.

ROLLCAGE



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
7.990 PESETAS

Coches que se deslizan, rebotes, muros por los que saltar y cohetes de fuego. Uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas.

SPEED FREAKS



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-4
SONY
8.495 PESETAS

El primer juego cómico de carreras decente de PlayStation. Vale la pena comprar un Multi-Tap para que tú y tus amigos lo podáis probar. Es fabuloso. Consíguelo y empieza a jugar.

TEKKEN 2



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

No podrás conseguir un juego de lucha mejor por menos de 3.990 ptas. Así que introdúcete en él. Sólo un loco lo dejaría escapar.

SF ALPHA III



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
VIRGIN
7.990 PESETAS

El mejor juego de lucha en 2-D al que hayas jugado jamás. Arcade perfecto. Una experiencia clásica de juego: buenas vistas y una acción espléndido.

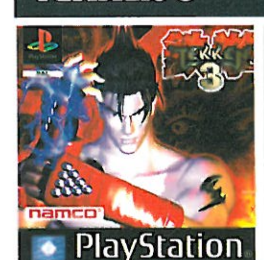
SPYRO 2



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Magníficos gráficos y motor suave. No llega a ser un clásico pero es un entretenimiento maravilloso.

TEKKEN 3



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

Es el mejor videojuego de lucha que hayas visto jamás, con más personajes, más opciones, más estilos de lucha. Tiene el mejor argumento, los mejores gráficos y el mejor sonido.

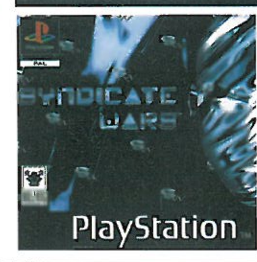
SF EX ALPHA



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
VIRGIN
3.990 PESETAS

De pronto *Street Fighter* se convierte en un exuberante 3-D. Un clásico de las patadas se moderniza sin perder su gloria original. Nos gusta mucho.

SYNDICATE WARS



GÉNERO: ESTRATEGIA
JUGADOR: 1
CENTRO MAIL
2.990 PESETAS

Una premisa emocionante y una acción fabulosa, lástima que para muchos se haya convertido en el segundo tras C&C. La acción y el argumento hacen que valga la pena echar una partida.

TELEÑECOS RACEMANIA



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
4.990 PESETAS

Su excelente sentido del humor, su maravillosa factura técnica, su infinidad de opciones y la cantidad de emociones que contiene, lo convierten en una gozada de juego.

SILENT HILL



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
KONAMI
9.490 PESETAS

Éste es un hito para la PlayStation. El juego más parecido a una película que existe y, por si fuera poco, el que da más miedo. ¿Hemos mencionado que también es una aventura sensacional?

SYPHON FILTER



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Fue una lástima que se pusiera a la venta al mismo tiempo que *Metal Gear Solid* porque salió perdiendo en el pulso. Si puedes hacerte con un ejemplar, no lo dudes y hazlo.

TENCHU



GÉNERO: NINJA 'EM UP
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Date una vuelta por el Japón antiguo, acechando a gente y matándola con brutal facilidad. Increíblemente sanguinario pero también increíblemente entretenido. Máxima diversión.

THRASHER, SKATE AND DESTROY



GÉNERO: SKATEBOARD
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Con una clásica banda sonora de *hip-hop*, se trata de una sensación bien pensada que cuenta siempre con el apoyo de una de las mejores compañías. Bien merece algunas partidas.

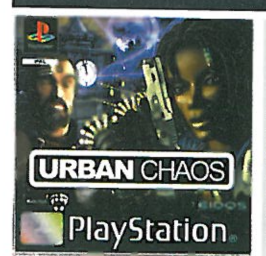
TOMB RAIDER 3



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
4.990 PESETAS

A pesar de ser más difícil, creemos que es genial. Gigantesco, atractivo y la señorita Lara se encuentra en su máximo esplendor en la tercera de sus aventuras.

URBAN CHAOS



GÉNERO: ACCIÓN/AVEN.
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Muy buen juego, lleno de virtudes y muy entretenido. Lástima que no tenga la suficiente personalidad ni el peso como para convertirse en un punto de referencia. Recomendable.

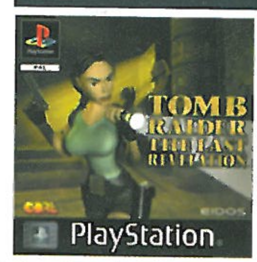
TIGER WOODS 99



GÉNERO: SIM.DE GOLF
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
5.990 PESETAS

Si no fuera por los gráficos pobres y una banda sonora espantosa estaría mejor considerado. Tal como está, se ha quedado a dos velas. Es una lástima.

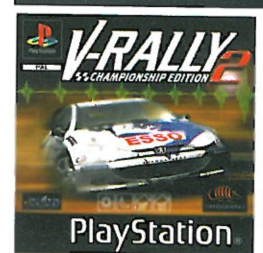
TOMB RAIDER 4: TLR



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Es el mejor de la serie. Los puzzles te hacen exprimir el cerebro. Es un juego fantástico protagonizado por una de las mujeres más famosas del siglo XX. Deberías probarlo antes de hacer un ataque crítico hacia Lara.

V-RALLY 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
INFOGRAMES
8.990 PESETAS

Nunca será *Colin McRae* pero aun así provoca adicción. Una vez hayas empezado a jugar, te va a encantar y ya no lo podrás dejar. Ten cuidado.

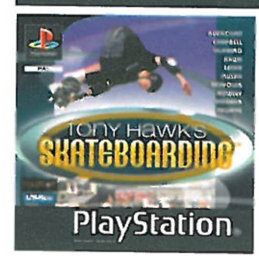
TIME CRISIS



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADOR: 1
SONY
3.990 PESETAS

Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Necesitarás de una pistola de luz para poder jugar.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



GÉNERO: SKATEBOARD
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Es el mejor del género con mucho en cuanto a los juegos de *skateboard* se refiere. Tiene el tipo adecuado de curva de aprendizaje, se mueve de maravilla y tiene un aspecto formidable.

WIPEOUT



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
SONY
3.990 PESETAS

Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos.

TOCA 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
4.990 PESETAS

Cualquier persona tendría que probarlo. Es uno de los juegos de carreras disponibles más realistas. Coches y licencia fantásticos. Es simplemente maravilloso.

TOY STORY 2



GÉNERO: ACCIÓN/AVENT.
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Juego de plataformas muy entretenido. Un juego de niños que resulta una tentación irresistible para jugadores mayores.

WIPEOUT 2097



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Una nueva clase vector más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, un enemigo mejorado y nuevas armas. Todo un reto incluso para los más veteranos.

TOMB RAIDER



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
4.990 PESETAS

Mezcla acción y exploración en un solo juego. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. Consigue un ejemplar ahora mismo.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000



GÉNERO: SIM. FÚTBOL
JUGADORES: 1-8
PROEIN
7.990 PESETAS

Nos encontramos en una encrucijada de juegos de fútbol. El que va en cabeza es el *ISS Pro Evolution* de Konami, pero el nuevo *UEFA* nos sorprende con una alternativa de gran calidad. Gracias.

WIPEOUT 3



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-4
SONY
7.990 PESETAS

Tiene lo mismo que las dos entregas anteriores pero es aún mejor, más fácil, más atractivo e incluso más divertido. Los gráficos son increíbles y la curva de dificultad es perfecta.

TOMB RAIDER 2



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
4.990 PESETAS

No es el mejor *Tomb Raider* en absoluto pero, si puedes jugar como Lara, seguro que el juego sale ganando. Cuando salió a la venta nos gustó mucho. No te decepcionará.

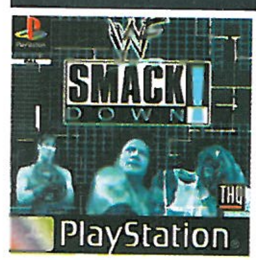
UEFA STRIKER



GÉNERO: FÚTBOL
JUGADORES: 1-4
INFOGRAMES
7.990 PESETAS

Marcador de goles genial con fantásticas vistas pero deja a *UEFA* en una posición cerca del último de la fila. Es una pena que el defensa no cumpla con los requisitos.

WWF SMACKDOWN



GÉNERO: LUCHA
JUGADORES: 1-4
PROEIN
8.990 PESETAS

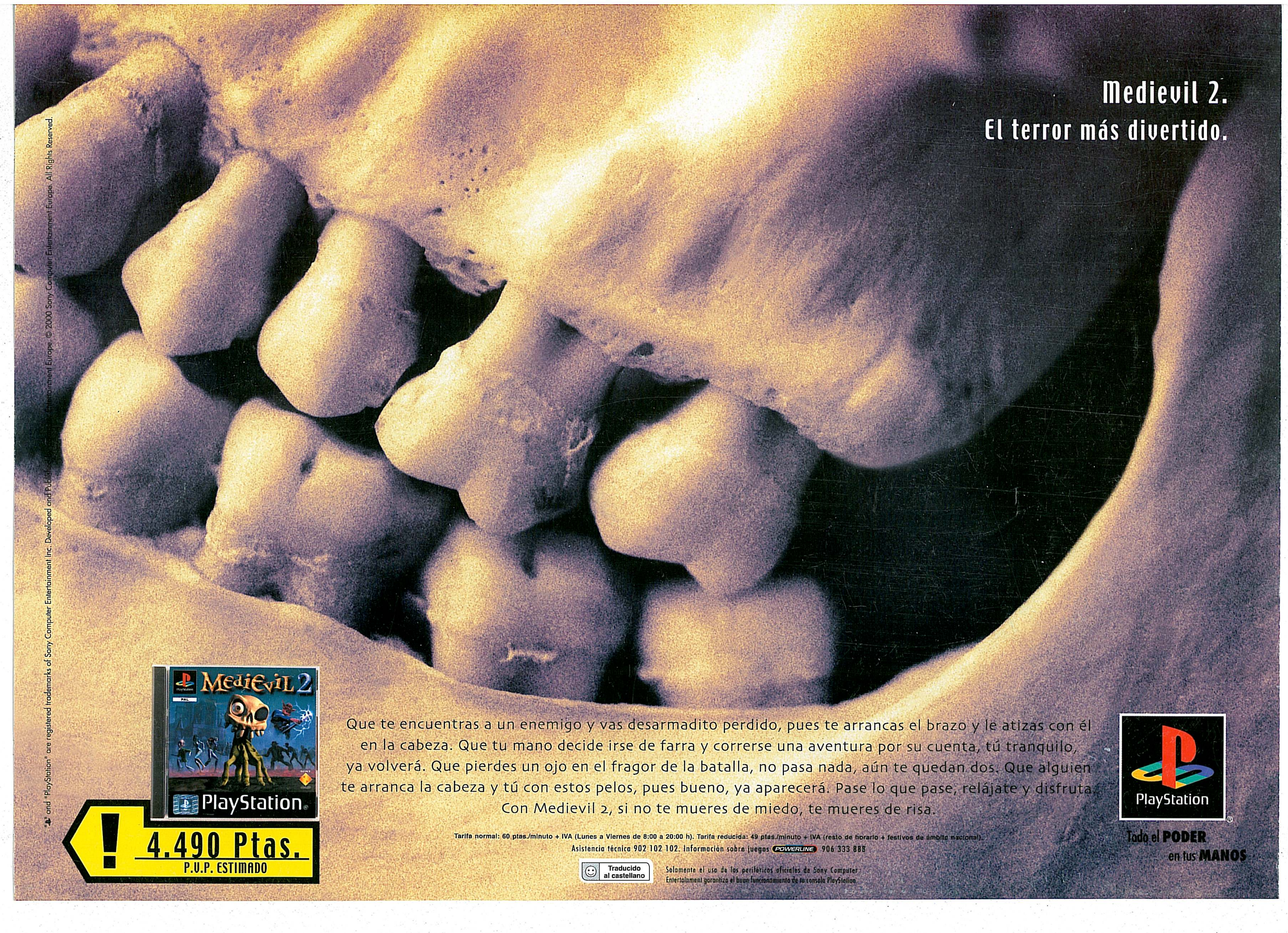
Embadúrnate el cuerpo con aceite corporal para bebés y pon un poco de gomina en tus greñas: ya estarás preparado para la acción. Diversión para adolescentes que te acabará enganchando.

NÚMERO 41 YA A LA VENTA



EN EL CD

DEMOS JUGABLES: LAS 24 HORAS DE LE MANS, COLONY WARS: EL SOL ROJO, ROLLCAGE STAGE II, SPACE DEBRIS Y DEMOLITION RACER **ADEMÁS** MEDIEVIL 2, GHOUL PANIC, COOL BOARDERS 4, GRANDIA Y TRUCOS PARA FFVIII, TONY HAWK'S Y MÁS


Medievil 2.
El terror más divertido.
Que te encuentras a un enemigo y vas desarmadito perdido, pues te arrancas el brazo y le atizas con él en la cabeza. Que tu mano decide irse de farra y correrse una aventura por su cuenta, tú tranquilo, ya volverá. Que pierdes un ojo en el fragor de la batalla, no pasa nada, aún te quedan dos. Que alguien te arranca la cabeza y tú con estos pelos, pues bueno, ya aparecerá. Pase lo que pase, relájate y disfruta.
Con Medievil 2, si no te mueres de miedo, te mueres de risa.
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Traducido al castellano
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
MediEvil 2
PlayStation
4.490 Ptas.
P.V.P. ESTIMADO
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Developed and Published Entertainment Europe. © 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.